Marchebranche

Aventures initatiques dans un monde de forêts en clair-obscur

Un jeu de rôle de Thomas Munier

A qui s'adresse ce document ?

Ceci est un brouillon, daté du XXXXX

Il s'adresse à la fois :
+ aux personnes qui acceptent de le relire et de me faire un retour pour que j'améliore le manuscrit.
+ aux personnes qui acceptent de le lire pour en faire un playtest et me faire un retour de playtest

Consignes de relecture :

Bonjour relecteurs et relectrices de Marchebranche.

D'abord, un grand merci pour votre contribution et votre soutien. Cela me fait chaud au cœur. J'espère avoir l'occasion de vous rendre la pareille d'une façon ou d'une autre.

Voici les consignes de relecture. Je me repose sur votre bon sens, je ne souhaite pas vous dicter votre conduite. Ceci dit, j'ai besoin de vous donner quelques informations pour vous assurer le plus grand confort de relecture et vous éviter la peine de me faire des retours qui ne me seraient pas utiles.

Crédits : Je créditerai chaque personne qui aura fait une relecture. Pensez à me communiquer sous quel nom ou pseudonyme vous préférez qu'on vous crédite.

Délai de relecture : XXXX.

J'offrirai un exemplaire du livre papier à chaque relecteur. Pensez donc à me donner votre adresse postale, et sous quel nom/prénom, prénom seul ou pseudonyme je peux vous faire la dédicace.

Le PDF ci-joint est optimisé pour la lecture sur écran. Cependant, si vous préférez faire une relecture sur papier, donnez-moi votre adresse postale et je vous ferai parvenir un exemplaire imprimé.

Pour me faire parvenir vos remarques et corrections, vous pouvez à votre guise :
+ les lister dans un mail
+ ou annoter le pdf. Je ne crois pas hélas que tous les lecteurs de pdf le permettent. J'ai fait une recherche pour vous, voici une liste de logiciels qui le permettent : Adobe Reader (windows), foxit reader (windows), Skim (Mac OS X), Okular ou Xjournal (Linux). J'ai eu par le passé des problèmes à lire des pdf annotés mais c'est réglé.
+ ou annoter votre impression papier. Je vous rembourserai alors le retour postal.

Aucune autre lecture ni connaissance préalable de l'univers de Millevaux n'est requise

pour faire une relecture valable de ce texte.

Voici le type de corrections que je n'attends pas de vous :
+ **Ponctuation.** Je crois avoir été très vigilant sur la ponctuation. C'est un domaine d'autant plus difficile qu'il ne fixe pas des contraintes strictes. J'ai fais des partis pris sur le choix entre des guillemets et des points-virgules. Je mets volontairement des majuscules après les guillemets. J'ai beaucoup réfléchi aussi concernant les virgules avant les conjonctions de coordination. C'est normal qu'il n'y en ait pas à chaque fois, tout dépend du sens de la phrase. Bref, je pense que vous perdrez votre temps à corriger la ponctuation alors que j'y ai déjà réfléchi à chaque phrase.
+ **Sauts de page.** Le texte grouille de veuves et d'orphelines. Il est aussi possible que des pages commencent par des sauts de lignes intempestifs. Je ne mettrai en page qu'une fois que j'aurai appliqué vos corrections.

Voici le type de corrections que j'attends de vous :

+ **Orthographe, grammaire, syntaxe.** J'ai relu le document trois fois, mais j'en ai sans doute laissé échapper.
+ **Style.** Si une phrase vous paraît mal écrite, porteuse d'un contresens, non compréhensible.
+ **Compréhension.** Globalement, si vous ne comprenez pas un point, signalez-le moi. La compréhension du texte est ma priorité.
+ **Plaisir de lecture.** Je veux que le livre soit agréable à lire. N'hésitez pas à me souligner les passages roboratifs. Je ne prétends pas que je pourrai beaucoup améliorer, mais ça peut m'être utile de savoir que tel ou tel paragraphe est indigeste et qu'on a envie de le zapper.
+ **Game design.** Ce livre a pour vocation de donner envie de jouer et de montrer clairement comment jouer. Toute remarque qui pourrait me guider davantage dans ce sens sera la bienvenue. De même, si une règle vous paraît inutile ou améliorable ou manquante, sentez-vous libre de le signaler.

Table des Matières

Crédits et ressources

Ce texte est de Thomas Munier. Il est placé dans le domaine public.

Polices de caractères :
1456 Gutenberg, Day Roman, Old NewsPapersType.
Gratuites pour un usage non commercial.

Relecture :

Playtest sans l'auteur : Felix Béroud.

Page internet du jeu :
http://outsider.rolepod.net/marchebranche/

Vous y trouverez :
+ Tous les formats possibles du jeu.
+ Une revue de presse.
+ Une feuille de personnage et une feuille de route à télécharger.
+ Une playlist de 40 albums en écoute libre : à écouter pour trouver l'inspiration ou sonoriser vos séances, cette sélection reflète l'ambiance forestière en clair-obscur de *Marchebranche*.
+ Des comptes-rendus de partie. Idéal pour mieux comprendre comment fonctionne *Marchebranche* et piocher des idées d'ambiances.
+ Certaines de ses parties ont aussi fait l'objet d'enregistrements. Écouter une partie en cours est aussi une bonne façon d'observer le jeu en marche.

Sentez-vous libre d'apporter vos propres retours, aides de jeu ou comptes-rendus de partie. Toute contribution sera accueillie comme un soutien pour l'auteur, le jeu et la communauté de jeu.

Contact : thomas.munier@openmailbox.org

Présentation

Marchebranche est un jeu de rôle, c'est-à-dire un jeu où vous aller vivre une aventure imaginaire à plusieurs par le simple pouvoir de la parole, moyennant un peu de matériel : des feuilles de personnages, une feuille de route, quelques dés à six faces et des crayons.

Ce jeu s'adresse à un public de 7 à 77 ans.

Une séance dure entre une et six heures et si vous le souhaitez elle peut se prolonger en série de séances, six à douze au maximum.

Vous qui lisez ce livre, vous allez être l'arbitre de ce jeu de rôle. Vous allez incarner le décor et les figurants de cette aventure, et les autres personnes incarneront chacune un personnage central de cette aventure.

Marchebranche a pour décor un monde imaginaire, médiéval, magique. Un monde en clair-obscur.
Il est marqué par six phénomènes :
+ Il est bâti sur les **ruines** d'un ancien empire. Il n'en reste que des vestiges et des reliques.
+ La **forêt** a tout envahi.
+ L'**oubli** ronge la mémoire des humains.
+ L'**emprise**, une force étrange, transforme les êtres et les choses.
+ Les émotions se concentrent dans l'**égrégore**, qui façonne la magie.
+ Les **horlas**, créatures issues de l'emprise et de l'égrégore, hantent le monde.

Ce monde est **imaginaire** dans le sens où ce n'est pas notre Terre. Depuis la chute de l'empire, c'est un monde sauvage, sans carte. Les religions, les noms et les pays de la Terre n'y existent pas.
Ce monde est **médiéval** dans le sens où les coutumes et les technologies ressemblent à ce qu'elles étaient au cours de notre moyen-âge, du plus reculé au plus avancé selon les régions.
Ce monde est **magique** dans le sens où il est baigné d'égrégore, tout est possible et cela n'étonne personne. Les forces surnaturelles régissent la vie de tous les jours. En revanche, personne ne sait vraiment comment elles fonctionnent, pas même les mages et les sorciers.

Les personnages centraux de l'aventure sont des **marchebranches**. Ce sont des

pèlerins qui ont perdu la mémoire et parcourent le monde à la recherche de leurs souvenirs et de leur pays natal.

Aussi naïf que sombre, *Marchebranche* est inspiré des contes, il mêle féerie et cruauté, poésie et tragique.

Le but du jeu, c'est de vivre intensément tout le périple qui mène à retourner au pays natal, et de mesurer si ça en vaut bien la peine, si il y a d'autres priorités, de découvrir qui on est et ce qu'on veut vraiment, et savoir si l'on est plus fort que son propre passé.

Ce jeu de rôle est teinté par quatre aspects :
+ C'est un jeu **social** : pour réussir, les joueuses doivent s'entraider à travers leurs personnages ou en se donnant des conseils. Elles vont aussi beaucoup débattre au sujet des situations.
+ C'est un jeu **tactique** : les marchebranches ont des missions à résoudre et les joueuses vont devoir rivaliser d'ingéniosité pour qu'ils arrivent à leurs fins avec le moindre dommage.
+ C'est un jeu **esthétique** : vous allez faire découvrir aux joueuses un monde étrange, poétique, naïf et parfois torturé, tout autant que les situations qu'elles vont y rencontrer. De leur côté, les joueuses vont interpréter des personnages dans le même ton.
+ C'est un jeu **moral** : les marchebranches vont arbitrer des situations délicates et faire des choix cornéliens ils vont juger quels sont les problèmes qu'ils doivent gérer en priorité, ils vont porter le poids d'un passé qu'ils pourraient regretter au moment même où ils vont le redécouvrir, ils vont partir d'une mémoire vierge et apprendre où se situe le bien et le mal dans un monde qui ne dit jamais franchement où se trouve la limite, et se construire leur propre morale, ils vont mesurer ce que ça coûte de continuer à avancer malgré la noirceur, et les joueuses vont être amenées à ressentir tous ces questionnements. Il ne s'agit ni d'interpréter une morale ou de faire la morale, il s'agit de jouer avec la morale.

Au final, ces quatre aspects du jeu vont varier en importance selon la façon dont vous interpréterez les règles. Vous avez besoin des quatre aspects pour une expérience satisfaisante à long terme, mais **le jeu moral devrait toujours être la note finale** de chaque mission, de chaque séance.

Lexique

Arbitre : Il s'agit de vous qui lisez ce livre et allez animer le jeu. Durant l'aventure, vous incarnez le décor et les figurants.

Joueuse : Bien que l'arbitre joue aussi, on qualifiera de joueuses celles et ceux qui incarnent un personnage. Il y a un arbitre et une ou plusieurs joueuses. Le terme *joueuse* est préféré à celui de *joueur* pour refléter la mixité et aussi pour éviter les confusions entre *joueur* et *personnage*.

Personnage : Héros et héroïne incarné par une joueuse. Un personnage est toujours un marchebranche.

Marchebranche : Pèlerin parti à l'aventure à la recherche de son passé et de son pays natal. Si les personnages sont toujours des marchebranches, certains marchebranches peuvent être des figurants.

Table : Désigne les tables aléatoires regroupées en fin de manuel qui permettent de décider au hasard d'un morceau de l'aventure.

Décor : Tout ce qui participe du monde imaginaire et n'est pas un personnage ou un figurant. Le décor est donc l'ensemble des lieux, des climats, et de l'atmosphère incarnés par l'arbitre.

Figurant : Humain ou créature incarnée par l'arbitre.

Personne : Désigne indifféremment un personnage ou un figurant.

Être : Figurant qui peut être aussi bien humain, animal-intelligent, humain-animal, animal ou horla.

Bête : Animal-intelligent, humain-animal, animal ou horla.

Vocation : Activité principale d'un marchebranche. Il existe quatre vocations : le voyage, l'artisanat, le spectacle et la magie.

Qualité : Qualité principale d'un marchebranche. Il existe quatre qualités : le cœur, la force, l'âme et l'esprit.

Mission : Désigne principalement les quêtes que des commanditaires confient aux marchebranches sur la promesse d'un tarot de l'oubli ou d'une autre récompense. Mais désigne aussi des quêtes personnelles que les marchebranches s'assignent.

Péripétie : Courte aventure d'une scène impliquant de surmonter un obstacle. Il faut réaliser des péripéties pour accomplir une mission ou résoudre certains problèmes qui se présenteraient entre deux missions.

Équipement-lié : Équipement avec laquelle le marchebranche a un lien privilégié et qui peut encaisser une noirceur à sa place.

Compagnon-lié : Compagnon avec lequel le marchebranche a un lien privilégié et qui peut encaisser une noirceur à sa place.

Noirceur : Effet négatif subi par un marchebranche lors d'une péripétie. Les noirceurs sont souvent liées à l'emprise ou à l'égrégore.

Tarot de l'oubli : Jeu de tarot divinatoire qui permet de révéler le passé. Les cartes du tarot de l'oubli sont les principales récompenses promises lors des missions. Une carte du tarot permet de regagner un souvenir perdu.

Complication : Désigne la situation au sujet d'une mission inachevée qui s'aggrave parce que les marchebranches l'ont délaissée.

Fin de séance : Ensemble de procédures à faire lorsque la partie aventure d'une séance est finie.

Les forêts limbiques : On y accède par des arbres creux, elles sont un passage par le monde astral pour aller à l'endroit de ses souhaits, mais elles sont hantées par des horlas.

Résumé des règles

Règles	Conseils
	Appliquez les règles avec souplesse
<u>Création de personnage :</u> Demandez à chaque joueuse d'inventer une personne de tout âge, toute apparence, handicapée ou valide, humaine, humaine-animale ou animal intelligente. Faites-lui choisir un nom, une vocation, une qualité.	La joueuse peut décrire plus en détail son personnage, sa vocation, sa qualité, son bâton.
<u>Démarrer :</u> Décrivez un lieu de départ.	
<u>Figurants :</u> Décrivez les habitants du lieu. Offrez le gîte et le couvert aux marchebranches.	
<u>Qui dit quoi ? :</u> Vous incarnez le décor et les figurants, les joueuses incarnent leurs personnages. Quand on doit raconter un souvenir d'un marchebranche, proposez toujours à la joueuse de le raconter, sauf s'il s'agit d'une carte du tarot de l'oubli (voir *Cartes*).	Incorporez les hypothèses, suggestions et spéculations des joueuses dans votre incarnation du décor et des figurants.
<u>Missions :</u> Tirez trois figurants et attribuez-leur à chacun une situation dramatique qui les emmène à confier une mission aux marchebranches. Tirez une entourloupe pour un ou deux d'entre eux.	Liez les missions entre elles par un décor, un figurant ou un intérêt en commun.
<u>Cartes :</u> La carte revient à un des marchebranches qui a le plus bas niveau. Tirez une situation dramatique. Décrivez la carte en fonction de la situation tirée. Sur 1-3, la carte est tirée à l'endroit : la joueuse pourra inventer son souvenir à partir de la situation. Sur 4-6, elle est tirée à l'envers : c'est vous qui racontez le souvenir. En passant un niveau, le marchebranche peut changer de vocation et d'atout. Il gagne une nouvelle spécialité et un nouvel emplacement de compagnon et d'équipement (la joueuse peut de suite se lier avec un compagnon ou un équipement trouvé pendant l'aventure).	Liez les souvenirs entre eux.
<u>Péripéties :</u> 1 à 4 par mission. Jouez des péripéties hors-	

missions pour guérir les noirceurs des marchebranches ou gérer leurs projets hors-missions. 1 à 3 obstacles par péripéties.	
Lancer de dé : Pour participer à une action, un marchebranche doit avoir la bonne idée / interprétation / vocation / qualité / notes / souvenir / spécialité / compagnon / équipement / noirceur. Une joueuse dont le marchebranche coordonne l'action lance un dé. C'est un **échec ou une [réussite et noirceur]** sur score entre seuil +1 et 5 (au choix de la joueuse), une **réussite** sur score <= seuil, un **échec définitif** sur 6. Le seuil est limité à 5. Seuil = nombre de marchebranches impliqués dans l'action. Si le groupe compte seulement trois marchebranches, seuil = nombre x 2 (plafonné à 5). Si le groupe compte seulement deux marchebranches, seuil = nombre x 3 (plafonné à 5). Si le groupe compte seulement un marchebranche, seuil = 5.	On peut gérer un obstacle sans lancer le dé : en validant une excellente idée des joueuses ou en demandant une noirceur en échange de la réussite.
Noirceurs : Une noirceur est une transformation négative du marchebranche ou d'un de ses compagnons ou équipements-liés. Un marchebranche qui participe au meurtre (même par inaction) d'un humain, d'un animal ou d'un horla encaisse une noirceur. Un marchebranche niveau 0 ou saturé en noirceur quitte la confrérie des marchebranches s'il encaisse une noirceur. Sa joueuse peut toujours interpréter le personnage (en tenant compte de sa noirceur) mais ne peut plus participer aux lancers de dés. Il faut jouer une péripétie pour le faire redevenir marchebranche. Quand un objet ou équipement est touché par la noirceur, le marchebranche choisit de le garder à jamais, ou de le perdre à jamais. S'il le garde, son usage coûte une noirceur ou la perte définitive de l'équipement/compagnon, mais peut permettre la réussite d'une action sans lancer de dés. Quand on guérit d'une de ses noirceurs ou un compagnon ou équipement noirci, l'emplacement est condamné (barrer la ligne). Il faut réussir une mission personnelle de purification pour libérer à nouveau les emplacements.	Une joueuse peut faire une proposition de noirceur, mais c'est vous qui la validez. Si elle vous semble trop bénigne, vous pouvez la refuser ou la modifier. Une noirceur ne ridiculise pas un personnage. Demandez toujours si ça va. Vous pouvez interpréter les compagnons et équipements noircis, mais seulement au sujet de leur noirceur, et avec parcimonie.

Intermission : Annoncez une complication pour une mission laissée en suspens. Annoncez de nouvelles missions pour retrouver un total de trois missions en cours.	Un figurant peut accorder un objet, un service ou un privilège en récompense de l'aide des marchebranches. Accordez aux marchebranches un moment d'introspection pour connaître leur avis sur la situation, et vous inspirer de ce qu'ils disent. Concernant les missions achevées, vous pouvez faire un jet sur la table des jugements ou un jet sur la table des conséquences.
Fin de partie : Demandez aux marchebranches où ils veulent aller la prochaine fois, et préparez vos prochains lieux en fonction de leurs réponses. Demandez aux joueuses comment elles ont trouvé la séance et si elles voudraient des changements pour la suivante.	Remplissez votre feuille de route pour la prochaine séance.
Campagne : Pour intégrer un nouveau personnage parmi les marchebranches : les personnages s'entraident. Sinon, créer un souvenir commun avec un autre personnage (donner un rôle positif à tous les marchebranches impliqués dans ce souvenir, qui explique qu'on fonde une amitié).	Durée : entre 3 à 6 séances d'1 à 3 heures chacune.
Pays natal : Souvenir N°6 = pays natal + mise en cohérence des 5 autres souvenirs. La joueuse choisit entre raconter le souvenir ou vous laisser raconter (dans les deux, on peut faire un tirage sur la table des situations dramatiques). Ensuite, demandez au marchebranche s'il retourne ou non dans son pays natal, jouez des péripéties si nécessaire puis demandez à la joueuse de conclure la vie de son marchebranche.	

Références

Il n'est aucunement nécessaire d'avoir connaissance de ces références pour jouer, l'ambiance est déjà contenue dans le jeu et elle dépasse ces inspirations pour composer une atmosphère unique. Mais si vous connaissez ces références, ce sera une boussole pour vous diriger dans le jeu. Si vous avez le temps, jetez un œil sur *La Malédiction des Sept Boules Vertes*, les scans ont été mis à disposition avec la bénédiction de l'auteur sur ce lien.

Bandes dessinées

La Malédiction des Sept Boules Vertes, par Laurent Parcelier
Dans un monde médiéval-fantastique teinté de poésie et de naïveté, Guilio vit des aventures à travers des forêts, des ruines et des cités étranges. Un récit qui détourne les archétypes de la *fantasy* par sa fraîcheur.

Romans

Le Château des Destins Croisés, par Italo Calvino
Dans un moyen-âge fantasmé, des récits gigognes qui prennent leurs racines dans le Tarot de Marseille.

Jeux de rôle

Millevaux, par Thomas Munier
Millevaux est un univers forestier, post-apocalyptique et anachronique qui prend place dans une Europe envahie par la forêt. Plusieurs livres décrivent l'univers (*Civilisation*, *Almanach*), d'autres proposent des jeux de rôles dans cet univers (*Millevaux Sombre*, *Inflorenza*...)
L'univers de Marchebranche est inspiré de Millevaux mais décliné à la mode *fantasy* avec une touche de naïveté. Pour réutiliser les éléments de Millevaux dans Marchebranche, il vous faudra leur donner une teinte médiévale-fantastique post-apocalyptique. Dites que ça se passe après la chute d'un empire, évitez les vrais noms de lieux, de personnalités, de technologies ou de religions issues de notre monde réel contemporain. Ou alors, annoncez que Marchebranche a lieu dans notre monde, dans le futur, et vous pourrez alors utiliser tels quels les éléments de Millevaux, en vous attachant à leur donner une teinte plus naïve.

Donjons & Dragons première édition, par Dave Arnesson et Gary Gigax

Le plus ancien des jeux de rôles pour ses règles simples destinées au bricolage, ses repaires souterrains garnis de monstres et son ambiance nostalgique.

Rêve de Dragon, par Denis Gerfaux
Un jeu de rôle médiéval-onirique avec une ambiance et un univers unique, poétique et riche, et des aventures aussi nostalgiques qu'avant-gardistes.

Les petits chasseurs d'émotions, de Pierre Gavard-Colenny
Des enfants s'aventurent dans une campagne japonaise chargée en légendes, en esprits et en traditions pour chasser les émotions que les adultes des villes ont perdu.

Prosopopée, par Frédéric Sintes
Dans un monde médiéval-fantastique japonisant, des êtres divins résolvent les problèmes qui divisent les hommes et la nature. Le tout dans une ambiance zen et contemplative.

Yokai, par KcoQuidam
Au Japon, dans de petits villages hors du temps, des êtres à moitié humains à moitiés esprits résolvent les problèmes des gens.

Dragon de Poche, par Le Grümph
Un jeu de rôle médiéval-fantastique sur le rapport entre l'humain et le sauvage, avec une teinte très pittoresque et un style de jeu qui mélange le meilleur de la vieille et de la nouvelle école. Les autres jeux de rôles médiévaux-fantastiques du même auteur sont aussi conseillés.

Ryuutama, par Jérôme Larré, Ryûtarô Matsukawa, Takuya Nakashiro et Atsuhiro Okada
Dans un monde médiéval-fantastique japonisant, de jeunes personnes partent à l'aventure sur les chemins.

Films d'animation

Nausicaä de la Vallée du Vent, par Hayao Miyazaki
Dans un monde post-apocalyptique ravagé par la pollution, entre moyen-âge, âge de la vapeur et aviation, la nature et les insectes géants ont pris le pas sur les hommes. Alors que certains veulent les détruire, la jeune Nausicaa essaye de vivre en harmonie avec eux.

Le Voyage de Chihiro, par Hayao Miyazaki
La jeune Chihiro s'égare dans le monde des esprits qui se trouve en parallèle du monde moderne. Pour guérir ses parents transformés en cochons, elle va vivre de très étranges aventures avec des êtres encore plus étranges, partagés entre leur méfiance envers les humains et leur compassion pour la petite fille.

Princesse Mononoke, par Hayao Miyazaki
Dans un monde médiéval-fantastique, la guerre entre le monde de la nature et celui des hommes bat son plein. Personne n'est tout à fait méchant, mais personne n'a tout à fait le cœur pur dans cette fable aussi belle que cruelle.

Le Château dans le Ciel, par Hayao Miyazaki
Deux enfants parcourent un monde de nuages et d'engins volants où la guerre fait rage, à la recherche de la mythique cité suspendue de Laputa, ou technologie, nature et sagesse faisaient bon ménage dans les temps anciens.

Les Contes de Terremer, par Gorô Miyazaki
Un monde médiéval-fantastique à la grandeur fanée, un parcours initiatique vers l'acceptation de sa part sombre, la violence au milieu de la beauté, des héros adolescents.

Origine, par Keiichi Sugiyama
Une fable post-apocalyptique futuriste et écolo, où l'équilibre entre les hommes et la nature est mis en question entre une forêt et ses monstres qui ont pris le pouvoir et ceux qui veulent rétablir la suprématie humaine du passé sans songer aux conséquences.

Souplesse

Ce manuel de jeu liste les règles nécessaires pour jouer à *Marchebranche*. Elles ont testées assez de fois pour vous assurer une expérience conforme à celle qui était prévue. Vous pouvez jouer en appliquant toutes les règles à la lettre, le jeu tournera. Pour autant, vous êtes plutôt invités à jouer ces règles avec **souplesse**, d'en jouer **l'esprit plutôt que la lettre**.

Les pour de jouer à la lettre

+ Le jeu vous fournit la majeure partie du contenu de l'aventure, vous pouvez alors vous concentrer sur l'animation et l'interprétation du décor et des figurants.
+ L'équilibrage et le rythme seront conformes à ceux des tests, vous jouerez donc au plus proche des comptes-rendus de partie officiels, si bien que ces documents vous apporteront une aide vraiment utile.

Les pour de jouer en souplesse

+ À vouloir utiliser toutes les tables aléatoires et appliquer toutes les règles en permanence, vous risquez une lourdeur excessive. Le jeu vous invite plutôt à faire un tri personnalisé.
+ Certaines règles (nombre de péripétie par mission, choix entre le lancer de dé ou une autre procédure...) impliquent que vous fassiez un choix. Votre arbitrage est donc indispensable. Même choisir une option au dé relèverait d'un choix d'arbitrage de votre part.
+ Le jeu de rôle est un jeu de société spécial parce que le plateau de jeu, au lieu d'être un bout de carton avec des pions, est une aventure imaginaire. Aucun ensemble de règles ne peut prévoir tous les cas de figure : l'arbitrage humain est indispensable pour trancher lors des moments de flou et pour installer une aventure qui a une ambiance, qui est plus qu'une série de péripéties.
+ Si vous voulez privilégier le rythme et la fluidité, vous pouvez utiliser votre expérience dans d'autres jeux de rôle ou votre bon sens pour trancher une situation plutôt que de refaire une recherche dans le livre au sujet d'une règle que vous avez oubliée.

Comment jouer en souplesse

<u>Jouez avec ou sans les tables :</u>
Rien ne vous empêche d'improviser vos propres aventures, compagnons, objets

ou lieux si vous avez déjà une idée. Rien ne vous empêche d'utiliser les tables pour préparer une partie plutôt que de faire des tirages en cours de partie pour improviser. Du reste, une utilisation souple des tables aléatoires est proposée au début de la section *Tables aléatoires*.

Quand les règles sont muettes sur comment trancher une situation :

Utilisez alors votre bon sens (« Qu'est-ce qui est le plus logique ? »), la dramaturgie (« Qu'est-ce qui est le plus intéressant ? »), le hasard (« Sur 1-3 il se passe telle chose, sur 4-6 il se passe telle autre chose. »), une règle inventée à la volée (« Cela fait un moment que vous errez dans cette forêt. Je vais faire un jet sur la table des horlas pour savoir ce que vous rencontrez. ») ou l'avis des joueuses (« Qu'est-ce que vous en pensez ? »)

Personnalisez le rythme et les règles

Vous pouvez dévier des fréquences de péripéties ou des durées de séance que proposent le jeu, pour vous adapter au temps dont vous disposez ou au aux habitudes de votre groupe de jeu. Vous pouvez aussi mettre vos mains dans le cambouis au niveau des règles, pour rapprocher le jeu de ce que vous aimez. Des adaptations sont déjà proposées au cours du manuel, mais vous pouvez aussi inventer vos propres modifications.

Personnalisez le « qui dit quoi ? »

Le chapitre *Qui dit quoi ?* délimite ce que chacun a le droit de dire autour de la table. Vous pouvez modifier les libertés et les responsabilités au sujet de ce que peuvent raconter les joueuses.

Par exemple, si vous souhaitez que les joueuses racontent davantage de choses au sujet du décor et des figurants, vous pouvez leur poser des questions du genre : « À ton avis, quel type de personnes va-tu rencontrer dans ce village ? ».

Si vous voulez qu'elles en racontent moins, vous pouvez ignorer les spéculations des joueuses.

Parfois, le « qui dit quoi ? » est laissé au hasard d'un jet de dé mais vous pouvez préférez trancher sans dé.

Lors d'un tirage d'un tarot de l'oubli, sur 1-3 la joueuse raconte et sur 4-6 l'arbitre raconte. Vous pouvez au contraire choisir vous-même ou demander à la joueuse de choisir.

À l'inverse, vous pouvez laisser le « qui dit quoi ? » au hasard alors que les règles le spécifient plus fermement.

Ainsi, il est précisé que c'est à vous de décrire le nouveau lieu dans lequel arrivent les marchebranches, mais vous pouvez aussi bien décider que pour chaque lieu, les joueuses le décrivent sur 1-3 et vous le décrivez sur 4-6.

Si vous déviez beaucoup des règles, demandez régulièrement aux

joueuses si tout va bien, au minimum une fois lors de la fin de séance.

Préparer ou improviser

Avant de commencer à jouer, lisez ce manuel une fois, sauf les chapitres *Tables Aléatoires* et *Spécialités* : ne les lisez que si vous voulez vous imprégner de l'atmosphère à fond, gardez-les pour une consultation à la volée si vous préférez vous garder la surprise.

Le jeu est conçu pour vous aider aussi bien à préparer qu'improviser. C'est à vous de choisir votre style.

Si vous préparez, vous prenez un moment avant la séance, entre un quart d'heure et deux heures, pour définir ce qui peut l'être à l'avance : les lieux, les figurants, les missions, les péripéties, les tarots de l'oubli... Vous pouvez demander aux joueuses de créer leurs personnages avant de faire votre préparation si vous avez l'intention de personnaliser vos péripéties dès la première séance.
Rappelez-vous que le jeu est basé sur le fait que vous allez adapter les réactions de vos décors et de vos figurants aux actions des personnages. Si vous préparez les réactions, vous rendez le jeu plus rigide qu'il n'est prévu, vous racontez davantage une histoire que vous ne faites jouer une aventure. Pour savoir comment se situer derrière cette ligne rouge, retenez deux limites : **évitez de préparer les dialogues des figurants** et **évitez de prévoir que les marchebranches** feront forcément telle action (même sous la contrainte : les joueuses peuvent résister à la contrainte en lançant les dés).
Si vous avez du temps pour préparer, vous serez tenté de faire un maximum de tirages sur les tables aléatoires. Ceci peut aboutir à une aventure vraiment touffue et baroque, et durant la partie, vous passerez beaucoup de temps à décrire ce que vous avez préparé. Si vous préférez laisser une marge de manœuvre et du temps de parole aux joueuses, **évitez de préparer trop de détails**.

Si vous improvisez, vous êtes au même niveau que les joueuses : vous n'avez rien préparé avant que la séance commence. Lors de la partie, vous suivez les procédures du jeu au fil de l'eau, vous inventez vos décors et vos figurants à la volée ou vous vous inspirez des tirages dans les tables aléatoires. Cela vous permet d'être dans la réactivité, de respecter les règles du « qui dit quoi ? » (qui disent qu'une bonne partie de ce que vous allez raconter est inspiré des remarque des joueuses), et de vous concentrer sur les conséquences des actes des marchebranches. Vous allez peut-être rencontrer deux inconvénients : les joueuses peuvent trouver que le monde imaginaire manque d'un côté concret,

parce que les choses apparaissent du vide au fur et à mesure et elles peuvent aussi trouver que vous mettez du temps à inventer les choses ou à interpréter les tables aléatoires. Parlez-en en fin de séance pour voir si ce sont des problèmes et comment ils peuvent être surmontés.

Création de personnage

Création rapide

Réunissez les joueuses pour qu'elles créent chacune leur personnage. Lisez-leur ce texte :
« + Vous parcourez les chemins et les forêts à la recherche de votre mémoire perdue et de votre pays natal.
+ Vous formez un ordre de pèlerins qu'on appelle les marchebranches.
+ Les gens vous confient des missions et en échange ils vous payent avec des cartes du tarot de l'oubli.
+ Chaque carte redonne un souvenir perdu, et à terme la sixième carte vous redonnera le souvenir de votre pays natal, vous le savez intimement.
+ Inventez un nom pour votre personnage.
+ Vous devez également vous choisir une vocation : le voyage, l'artisanat, le spectacle ou la magie et une qualité : le cœur, la force, l'âme ou l'esprit.
+ Au début de l'aventure, votre seul matériel est votre tenue et un bâton qui permet de vous identifier en tant que marchebranche.
+ Reportez ces informations sur votre feuille de personnage. Mentionnez le bâton dans la ligne **Notes**. »
On désignera souvent les marchebranches par leur vocation. La vocation donne le métier : **voyageur**, **artisan**, **saltimbanque** (celui dont la vocation est le spectacle) et **mage**.
À la création, les personnages sont au niveau 0.

Création approfondie

Si vous préférez prendre votre temps pour créer des personnages qui ont de la profondeur, vous pouvez **rajouter des options** parmi les suivantes. Vous pouvez aussi **révéler ces options plus tard dans le jeu**, alors que le sujet se présente, qu'une joueuse pose une question ou crée un nouveau personnage :
+ Lisez aux joueuses la **description de l'univers** de jeu comprise dans le chapitre *Présentation*.
+ **Précisez l'éventail des possibles :** « Vous êtes des personnes de tous âges et de toutes apparences, valides ou porteuses d'un handicap, humaines, humaines-animales ou animales intelligentes. Si vous portez un handicap, vous pouvez disposer d'un équipement ou d'un compagnon supplémentaire qui vous permet d'être autonome dans un monde conçu pour les valides. »
Cet équipement et ce compagnon peuvent être déduits du bon sens (un chariot,

un chien spécialisé) ou tirés sur les tables des objets ou des compagnons.
+ **Autorisez à jouer des horlas.** Le horla, c'est l'autre. Le fait qu'ils soient exclus des possibilités de personnages crée une tension ludique. Beaucoup d'humains et d'animaux se méfient d'eux (à tort ou à raison, car chaque horla est différent et les humains et les animaux peuvent être victimes de préjugés, et les personnages aussi). Si vous les réintégrez, vous changerez le type de tension.
+ Proposez aux joueuses d'étoffer leur personnage en **utilisant les tables** qui servent à la création de figurants (cf. chapitre *Figurants*).
+ **Précisez ce que permettent les vocations**.

voyage	artisanat	spectacle	magie
Monter un bivouac Raconter des histoires Se frayer un chemin Recruter des compagnons de route Délivrer un message Être au bon endroit au bon moment	Allumer un feu Fabriquer de petits objets Commercer Trouver des matériaux Faire de petites réparations Cultiver des plantes	Monter un chapiteau Dire la bonne aventure Faire des discours Bonimenter Chanter des chansons Jongler	Détecter l'égrégore Détecter l'emprise Détecter les horlas Créer une petite illusion Créer une petite lumière ou un petit son Créer un peu de chaleur ou de froid

+ Une fois que les joueuses ont choisi leur vocation, demandez-leur de s'inventer leur **domaine de prédilection** ou d'en choisir un dans cette liste :

voyage	artisanat	spectacle	magie
Pisteur Colporteur Explorateur Chasseur de reliques Ermite Vagabond	Menuisier Bûcheron Forgeron Joaillier Potier Couturier	Troubadour Marionettiste Artiste de cirque Crieur public Prestidigitateur Joueur et parieur professionnel	Druide Alchimiste Devin Prophète Tatoueur magique Gastromancien (pratique la magie par la cuisine)

Bien qu'il ait un domaine de prédilection, un marchebranche reste capable de de faire toute action qu'on attend de sa vocation au sens large.
Un artisan horloger doit être capable de construire un abri.
Un mage de niveau 0 est d'une puissance très modeste. À niveau 0, il maîtrise les rituels de son domaine de prédilection, mais ils n'ont pas d'effet magique. Acceptez des effets magiques quand le mage aura un plus grand niveau.
+ **Autorisez de petits équipements nécessaires à la vocation du personnage**, mais juste l'essentiel, et ces équipements ne peuvent resservir en

tant qu'armes.

+ **Précisez ce que permettent les qualités.**

cœur	force	âme	esprit
Montrer ses vrais sentiments Sentir la souffrance des autres Se faire des amis Demander un service Sentir quand quelqu'un a besoin d'aide Paraître bon	Soulever des charges lourdes Avoir le sens pratique Voir le point faible d'un être ou d'une chose Combattre Endurer souffrance et maladie Avoir du courage	Détecter une divinité Entendre les esprits Trouver un passage vers les forêts limbiques Célébrer mariages et funérailles Voir le vide qu'il y a dans l'âme de ceux qui ont trop oublié Apaiser les personnes tourmentées	Paraître doué Présenter des arguments Faire des calculs Remarquer des détails importants Tromper les gens Inventer des histoires

La qualité est un ensemble de capacités, et elle reflète aussi la façon dont le monde traite les marchebranches et dont les figurants les perçoivent. Libre aux joueuses d'en faire aussi un guide d'interprétation pour leur personnage.

+ Demandez aux joueuses de **personnaliser leur bâton.**

L'artisan possède une grande baguette de coudrier qui lui permet de trouver des sources.

Le mage possède un bâton d'if ouvragé surmonté par une chouette sculptée.

+ **Demandez aux joueuses de décrire leur personnage**, aussi bien son aspect physique, que sa tenue, son caractère ou ses habitudes.

+ **Permettez de démarrer à un niveau 1 ou supérieur.**

Voyez alors si vous déterminez des spécialités, des souvenirs, des compagnons-liés ou des équipements-liés pour tous les niveaux gagnés dès la création (cf. chapitre *Passage de niveau*). Les compagnons-liés peuvent être issus de la table des *figurants*, les objets-liés de la table des *objets*.

+ **Permettez de jouer jusqu'à des niveaux supérieurs à 6.**

À chaque niveau supplémentaire, un marchebranche récupère alors des autres spécialités de sa liste, à moins que vous créiez de nouvelles pour les niveaux supérieurs, plus puissantes (cf. chapitre *Passage de niveau*).

+ **Insistez sur la liberté d'action qu'ont les joueuses.** Leurs marchebranches peuvent quasiment tout tenter, il n'y a aucun chemin unique pour accomplir les missions, et il y a mille façons de considérer une mission comme accomplie, et en dehors des missions ils ont une grande latitude d'action. Tout peut être accompli, même si parfois un lancer de dé ou une péripétie peuvent être nécessaires pour qu'un marchebranche arrive à ses fins.

Foire aux questions

Quelques questions que pourraient vous poser les joueuses :

Q : Pourquoi nos marchebranches tiennent-ils tant que ça à retrouver leur mémoire ?
R : Face à leur oubli, les marchebranches sentent une forme de souffrance et de **manque**. Si au terme d'une séance, votre marchebranche n'a pas récupéré au moins un souvenir en passant un niveau, il encaisse une noirceur à cause du manque.

Q : Sommes-nous les seuls à perdre la mémoire ?
R : Tous les humains, et possiblement les autres êtres, sont sujets à l'oubli à des degrés divers, à quelques exceptions près. Ils ressentent aussi le vertige. Mais seuls les marchebranches ont pris la décision de partir sur les routes à la recherche de leur souvenirs perdus. Les autres continuent leur vie ou recherchent leur mémoire par d'autres moyens (comme d'embaucher des marchebranches).

Q : Et si mon marchebranche en a assez d'être sur les routes ? Ou si les souvenirs qu'il retrouve sont trop amers ?
R : Alors il peut envisager de quitter l'ordre des marchebranches. C'est une issue possible du jeu, et c'est une source de tension dramatique. Mais si votre personnage cesse d'être un marchebranche, il devient un figurant. Vous cessez de l'interpréter et si vous voulez continuer de jouer, vous devez créer un nouveau personnage, à moins que les autres marchebranches le convainquent de poursuivre l'aventure. Votre marchebranche est dans le même état que s'il avait été exclu par la noirceur (cf. chapitre *Noirceur*).

Q : Peut-on connaître dans le détail les règles que l'arbitre emploie ?
R : Sans être secrètes, les règles sont faites pour être discrètes aux yeux des joueuses, afin de faciliter leur immersion dans leur personnage. Montrer les engrenages du monde briserait un peu la magie. Cependant, l'arbitre révélera tous les détails de règles qui paraissent utiles d'être rendus publics, comme les conséquences d'un lancer de dés (cf. chapitre *Lancer de dés*) ou les noirceurs (cf. chapitre *Noirceur*), les bases du « qui dit quoi ? » (cf. chapitre *Qui dit quoi ?*) ou encore le passage de niveau (cf. chapitre *Passage de niveau*). Et l'arbitre répondra à toutes les questions des joueuses au sujet de règles.

Démarrer

Maintenant que vos joueuses ont créé leurs personnages, commencez la séance.

Se mettre dans le ton

Imaginez-vous dans une bande dessinée ou un dessin animé. Si les situations que vous allez participer à dépeindre au cours de l'aventure pourraient être présente dans un dessin animé de Miyazaki (ou dans une autre des œuvres de référence), c'est que vous êtes dans le ton de *Marchebranche*. Si vous vous écartez de ce ton, ne le faites que parce que vous avez une idée en tête et que vous voulez créer la surprise. Quelque part, c'est ce que la table des *situations dramatiques* propose : une tonalité grave en rupture volontaire avec les œuvres de référence.

Camper le premier lieu

L'aventure commence quand au cours de leur pèlerinage, les marchebranche arrivent dans un lieu où on pourrait leur proposer des cartes du tarot de l'oubli. Décrivez ce lieu aux joueuses.
Plusieurs méthodes pour cela :
+ Vous baser sur les œuvres de référence.
+ Vous cantonner au lieu par défaut : une petite communauté perdue au milieu de la forêt.
+ Vous inspirer du chapitre *Présentation*.
En s'inspirant du thème de l'oubli et du caractère magique et pittoresque du monde de Marchebranche, on peut imaginer le lieu suivant : On l'appelle le clocher découpé. C'est un clocher dont chaque étage semble séparé de l'autre, comme lévitant ou décaler dans l'espace, mais on peut quand même aller d'étage en étage par les escaliers. Chaque étage conduit à un moment du passé différent.
+ Utiliser différentes tables aléatoires.

Usage des tables aléatoires pour décrire un lieu

+ *Lieux* : cette section, la plus directement pensée pour créer un lieu, est composée de deux tables, *nature du lieu* et *36 lieux*. Choisissez une des deux tables ou combinez les tirages.
+ *Forêts* : plusieurs forêts se sont glissées dans la table *36 lieux*, mais cette table est parfaite si vous voulez que votre lieu soit une forêt (ou un autre endroit sauvage) ou que vous voulez décrire la forêt autour de votre lieu.

+ *Climats* : Donnez un élément d'ambiance supplémentaire en décrivant le climat du moment. La plupart de ces climats sont magiques et certains sont plus des phénomènes magiques que des climats, mais vous pouvez garder l'intitulé du climat en retirant sa dimension magique, ou passer à la ligne suivante jusqu'à avoir un climat plus naturel. D'une fois sur l'autre, si vous tirez les climats au hasard, il est possible que le temps paraisse fou : une période de grand gel suivie par une fête des moissons. Vous pouvez l'attribuer au caractère magique de ce monde, ou faire une sélections de climats à l'enchaînement plus naturel.
+ *Noms composés* : Cette table est idéale pour nommer votre ville, votre lieu-dit ou votre forêt. Vous pouvez aussi partir d'un tirage de nom composé et imaginer quel genre de lieu pourrait s'appeler ainsi.
+ *Noms pittoresques* : Cette table est idéale pour nomme une échoppe à l'intérieur du lieu ou un lieu-dit. Vous pouvez aussi partir d'un tirage de nom pittoresque et imaginer quelle genre d'échoppe (votre lieu peut être une seule échoppe, grande ou minuscule) ou de lieu-dit pourrait s'appeler ainsi. Pour renouveler la table, faites deux tirages et mélangez les résultats.
Avec les tirages 13 Le chat botté et 31 Le flacon qui fume, on peut imaginer une échoppe qui s'appelle Au chat qui fume, peut-être un narguilé où les clients s'embrument la tête avec des faux souvenirs tirés d'étranges chichas.
+ *Figurants* : Partez d'un tirage de figurants et imaginez un lieu où pourraient vivre ce type de figurants.
Avec le tirage « 23 Une Lavandière de souvenirs », on peut imaginer une grande rivière chargée d'écumes, où s'activent lavandiers et lavandières devant d'immenses tas de linges qu'apportent des caravanes de malheureux venus apporter leurs tenues entachées de mauvais souvenirs.
+ *Émotions :* Un tirage d'émotion vous indiquera l'ambiance qui règne dans le lieu. Vous pouvez imaginer un lieu à partir de cette émotion, ou personnaliser votre lieu avec un tirage d'émotion.
+ *Objets* : Partez d'un tirage sur la table *36 objets* et peut-être aussi d'un tirage sur la table *provenance ou utilité de l'objet* et imaginez un lieu qui pourrait abriter cet objet. L'objet peut y être présent en un seul exemplaire ou faire l'objet d'un stockage ou d'une fabrication de masse.
+ *Détails forestiers* : tirez entre un à trois détails forestiers pour marquer l'invasion du lieu par la forêt, ou faites un seul tirage et déclinez cet élément de façon obsessionnelle dans le lieu.
+ *Situations dramatiques* : tirez une des *216 situations dramatiques* et imaginez un lieu qui a servi ou va servir de théâtre à ce drame.
+ *Aventures* : tirez une aventure et imaginez un lieu qui va servir de théâtre à cette aventure.

+ Vous pouvez encore vous inspirer de l'intitulé d'une table pour inventer votre propre terme.
En s'inspirant de la table des noms pittoresques, on peut imaginer un nouveau nom pittoresque : Tous les coups sont permis. Sans doute un établissement de jeu où les voyageurs naïfs se font détrousser.

Si vous voulez étoffer le lieu

Répondez à ces questions :
+ Pourquoi le lieu est-il habité ?
+ Quelles sont ses ressources ?
+ Est-ce que ces habitants font commerce de quelque chose ?
+ Y a-t-il de l'eau et de la nourriture ? Sous quelle forme ?
+ Y a-t-il des ruines ?
+ Quelles sont ses défenses ?
+ Quelles sont ses coutumes ?
+ Est-ce un lieu de passage ?
+ Quelles coutumes y respecte-t-on ?
+ L'endroit est-il visible ou au contraire bien caché ?
+ Y a-t-il des refuges en cas de guerre, de maladie, de mauvais temps ou d'attaques de horlas ?

Vous pouvez faire un lieu ambitieux pour ces raisons :
+ Vous avez prévu qu'on y trouve de nombreux commanditaires : il sera ainsi une plaque tournante pour les départs de missions.
+ Vous avez prévu qu'un certain nombre de péripéties aient lieu dans ce décor. Veillez alors à ce qu'il soit suffisamment vaste ou complexe pour empêcher les marchebranches de passer d'une zone à l'autre en un clin d'œil. L'éloignement géographique des zones de péripéties est important pour la tension du jeu, a fortiori d'une mission sur l'autre.

D'un lieu découle les caractéristiques des autres lieux environnants : le premier lieu imaginé peut donc influer en profondeur l'aspect de la région.
Si le premier lieu est un pays en guerre, le deuxième lieu décrit pourra être le pays ennemi.

Quand faire des lieux simples

Marchebranche est un jeu de voyage, ce qui implique qu'on passe de lieu simple

en simple. Un lieu trop complexe risque d'immobiliser les marchebranches un bout de temps ! De surcroît, plus vous décrivez, moins les joueuses agissent, or le jeu repose sur leurs agissements. La plupart du temps, vos lieux peuvent se cantonner entre un ou quatre détails. Le lieu où l'on trouve les commanditaires où le lieu des péripéties principales d'une mission peuvent être plus étoffés, mais pour un lieu où se déroule une seule péripétie, un ou deux détails sont bien suffisants.

Figurants

Maintenant que vous avez décrit votre lieu, peuplez-le de figurants. Le lieu de départ est au moins peuplé de trois figurants : les commanditaires. Soit vous décrétez qu'ils sont les seuls habitants du lieu, soit vous omettez de décrire les autres habitants, soit au contraire vous les décrivez un peu avant de passer aux commanditaires. En général, les marchebranches provoquent un petit attroupement à leur arrivée : les gens leur demandent des **nouvelles** du vaste monde pour combler leur propre **manque** de souvenirs, et ils s'empressent de **arcanes du tarot et situations dramatiques** de leur arrivée afin que les personnes qui en ont les moyens puissent recourir à leurs services. Enfin, il est de coutume de toujours offrir **le gîte et le couvert** aux marchebranches, c'est une autre raison pour que des figurants accourent à leur venue.

Décrire un figurant

Options :
+ Emprunter un figurant aux œuvres de référence.
+ En imaginer un qui colle au chapitre *Présentation* de l'univers de jeu.
+ Se cantonner aux figurants par défaut : les hommes ont des grosses barbes, moustaches et sourcils et s'expriment par onomatopées, les femmes ont des couettes, des tresses et de larges épaules, les adultes portent des bébés dans des écharpes ou dans des paniers et crient tout le temps pour se faire entendre au milieu de leurs activités, les vieux ont de gros yeux et de gros nez, les enfants débordent d'énergie.
+ Briser les clichés : C'est un monde qui suit la chute d'une civilisation ordonnée, c'est maintenant une terre des possibles habitée par la féerie : on y trouve des enfants qui se comportent comme des adultes, des adultes qui se comportent comme des enfants, des enfants, des personnes âges ou des personnes avec un handicap qui exercent des métiers, des hommes qui font des activités de femme, des femmes qui font des activités d'homme.
+ Utiliser les tables aléatoires.

De surcroît, vous pouvez partir de votre lieu pour décrire votre figurant. Quel genre de figurant habiterait dans ce lieu ou y serait de passage ?

L'usage des tables aléatoires pour créer un figurant mérite une explication point par point :
+ *Lieux* : tirez un nouveau lieu qui soit à l'intérieur du lieu de départ ou à sa

limite, et imaginez quel type de figurant pourrait y vivre.
+ *Forêts* : tirez une forêt frontalière du lieu de départ et imagine quel genre de figurant pourrait en venir.
+ *Noms composés* : Tirez un nom composé pour vos figurants avec un certain statut ou une aura particulière. Vous pouvez aussi partir d'un tirage de nom composé et imaginer quel genre de figurant pourrait s'appeler ainsi.
+ *Figurants* : *36 figurants* est la table toute trouvée pour un figurant clé en mains. Les tables de *genre* et de *nature* rappellent que les figurants, à l'instar des personnages, sont des personnes de tous âges et de toutes apparences, valides ou porteuses d'un handicap, humaines, humaines-animales ou animales intelligentes... et ils peuvent aussi être des horlas ! Combinez ces deux tables et celle des *36 figurants* et vous obtiendrez un figurant surprenant. Enfin, une table vous permet de tirer *6 figurants liés aux marchebranches*, si vous voulez explorer la thématique de la vocation de marchebranche.
+ *Horlas* : Quelques horlas se sont glissés dans les tables de *figurants*, mais s'il vous spécifiquement un horla, piochez-en un dans une de ces deux tables, *36 horlas* ou *36 autres horlas*. Il n'y a aucune limite à la variété des horlas mais ces deux tables vous permettent de vous faire une première idée et la table des 6 attitudes de horla vous offrira une palette de nuances.
En tirant 5 dangereux sur la table des 6 attitudes de horla*, on peut en déduire un horla qui est dangereux sans pour autant être maléfique (puisque maléfique est une autre entrée de la table), par exemple un gentil ours qui fait du mal aux gens sans le faire exprès.*
+ *Prénoms* : La plupart des figurants n'ont qu'un prénom, cette table vous en fournira quelques-uns. Vous pouvez aussi partir d'un tirage de prénom et imaginer quel genre de figurant pourrait s'appeler ainsi.
+ *Émotions* : Ces tables vous permettent d'étoffer votre figurant en en sachant un peu plus sur son état d'esprit. Vous pouvez aussi partir d'un tirage d'émotion et en déduire quel genre de figurant pourrait la ressentir. **Sauf si les figurants font exprès de masquer leurs émotions, décrivez-les de façon très expansive.**
+ *Bizarreries* : Ce monde n'a plus toute sa raison ni toute sa logique. Un tirage de bizarrerie vous permettra de typer un figurant ou une foule de figurants.
+ *Objets* : Vous pouvez imaginer un figurant à partir d'un objet (quel genre de personne détiendrait un tel objet ?). Vous pouvez aussi tirer sur la table des objets pour savoir le matériel de valeur que peut transporter le figurant (qu'il peut utiliser pour récompenser, aider ou contrer les marchebranches). Modulez la puissance de l'objet en fonction du figurant, ou au contraire jouez de déséquilibres qui pourraient apparaître.
Un artisan qui possède un objet qui n'a rien à voir avec son métier, une personne

puissante qui possède un objet trivial, un va-nu-pieds qui possède une puissante relique.
+ *Détails forestiers* : la forêt a tout envahi et contamine les êtres et les choses, les animaux intelligents et les humains-animaux vivent parmi les humains quand ceux-ci les tolèrent, les gens ont des animaux de compagnies... Cette table vous permettra de garder toujours la composante forestière à l'esprit. Vous pouvez vous en servir pour imaginer un métier de la forêt, un humain-animal ou un animal de compagnie de votre figurant.
Une personne qui récolte des écorces dans un panier.
Un homme-blaireau qui vit dans un terrier.
Un bouffon farceur qui porte un putois sur son épaule.
+ *Situations dramatiques* : (216 situations dramatiques, arcanes du tarot et situations dramatiques) Pour typer un figurant, on peut lui tirer un drame passé ou en cours parmi les 216 situations dramatiques. Les résultats de ces tables demandent toujours une interprétation. Plusieurs personnes y sont citées, à vous de voir quelle personne correspond à votre figurant et qui sont les autres (ce qui impliquera peut-être de créer de nouveaux figurants). Les figurants qui ont un drame passé ou en cours sont nettement plus étoffés que la moyenne, donc inutile de tirer une situation dramatique pour un figurant dont le destin se limite à traverser la rue une seconde ! Si vous aimez les figurants allégoriques, vous pouvez faire un tirage sur *arcanes du tarot et situations dramatiques*, et imaginer un figurant à partir de l'arcane obtenue ou d'une des dix situations dramatiques proposées par arcane.
Avec le tirage de l'arcane de la Mort, on peut imaginer une petite fille rousse au sourire navré qui est la mort en personne.
+ *Noirceurs* : Les noirceurs concernent en priorité les marchebranches et leurs compagnons (cf. chapitre *Noirceurs*) mais tout porte à croire que les figurants peuvent aussi en être atteint. Vous pouvez rajouter une noirceur à votre figurant pour le rendre plus tourmenté ou tirer une noirceur et imaginer votre figurant autour. Des quatre tables de noirceurs, seules *6 noirceurs de marchebranche ou de compagnon* et *36 noirceurs de marchebranche ou de compagnon* sont appropriées.
+ Vous pouvez encore vous inspirer de l'intitulé d'une table pour inventer votre propre terme.
En s'inspirant de la table des genres, on peut détourner son idée initiale de figurant en changeant son genre à la dernière minute, ou en en faisant une personne très âgée ou très jeune, en s'inspirant de la table de nature.
En s'inspirant de la table des noms composés, on peut imaginer un nouveau nom composé, par exemple Perceneige, et en déduire un figurant. Perceneige est une

courageuse jeune fille qui guide les voyageurs à travers les forêts encombrées de congères et garnies de crevasses.

Le gîte et le couvert

Parmi vos figurants, certains vont offrir le gîte et le couvert aux marchebranches comme c'est la coutumes. Décrivez quel genre de gîte et de couvert ils leurs servent, c'est un grand élément d'ambiance, et cela donne une bonne idée de l'accueil qu'on leur réserve.

C'est à ce moment que vous pouvez préciser aux joueuses une règle importante concernant le couvert : si jamais les marchebranches mangent la chair d'un humain, d'un animal ou d'un horla, ils encaissent une noirceur. Les figurants bien intentionnés s'abstiendront donc de leur en servir ! Les deux tables de la section *Repas* vous aideront à typer le couvert.

Concernant le gîte, pensez à personnaliser l'endroit et le confort en fonction des moyens et de l'hospitalité des figurants. Dans les communautés assez grandes pour avoir une auberge, tirez sur la table des *noms pittoresques* pour nommer l'établissement qui les reçoit.

Qui dit quoi ?

Maintenant que vous avez décrit le lieu de départ et les figurants qui y résident, les joueuses vont avoir davantage l'occasion de parler et leurs personnages d'agir. Il est temps d'expliquer qui dit quoi, entre vous et les joueuses, au sujet du décor, des figurants, des personnages et des situations, afin de savoir comment vivre ensemble une aventure fluide et captivante.

Par défaut, c'est vous qui parlez pour le décor et les figurants, et chaque joueuse parle pour son personnage. Ceci dit, il y a des nuances.

Vous pouvez dire des choses au sujet d'un personnage, mais la joueuse peut invalider ou modifier ce que vous avez dit. Les joueuses peuvent dire des choses au sujet du décor et des figurants, mais vous pouvez invalider ou modifier. En bref, cela veut dire que vous avez le **dernier mot** sur le décor et les figurants, les joueuses ont le **dernier mot** sur leurs personnages.

Si on peut modifier un élément de l'aventure en racontant, on peut aussi le modifier en faisant agir un personnage (cf. *Lancer de dés*). À ce moment-là, l'arbitre et les joueuses ont posé des situations possibles avant qu'une joueuse lance le dé, et le dé va dire quelle situation va se produire. C'est plus complexe que cela, puisqu'après le lancer de dé, la joueuse pourra encore faire certain choix, et il vous reste à interpréter les répercussions : pour vous les réactions du décor et des figurants et les noirceurs qui peuvent affecter le personnage ou ses compagnons, pour la joueuse les réactions de son personnage.

Si les joueuses ont le dernier mot sur le présent de leur personnage, les choses sont plus subtiles au sujet de leur passé. Lors d'un tirage de tarot de l'oubli (cf. chapitre *Cartes*), il y a tirage d'une des *216 situations dramatiques* pour déterminer la base du souvenir, et si la carte est tirée à l'endroit, c'est la joueuse qui complète ce souvenir. En revanche, si la carte est tirée à l'envers, c'est vous qui complétez. Quand on enquête sur son passé oublié, on découvre qu'on ne le contrôle pas forcément : le personnage comme la joueuse doivent apprendre à composer avec.

En revanche, si à d'autres occasions qu'un tirage de tarot, un marchebranche retrouve un souvenir, permettez à la joueuse de choisir entre ces trois options :

1-2 La joueuse raconte elle-même le souvenir

3-4 La joueuse tire une situation dramatique et complète le souvenir

5-6 Vous racontez le souvenir, avec ou sans tirage de situation dramatique.

Parfois, un figurant va demander à un marchebranche de raconter un souvenir. En théorie, les marchebranches sont amnésiques. La joueuse a alors deux choix : soit elle raconte un moment de l'aventure qui a déjà été jouée, soit elle invente un nouveau souvenir : par magie, la requête du figurant a fait remonter le souvenir à la surface. Elle peut choisir entre les trois options pour raconter (voir table précédente).

Il est aussi des décors et des figurants particuliers : les objets et les compagnons du personnage. En théorie, c'est la joueuse qui a le **dernier mot** sur ses compagnons et ses objets, et dans la pratique, ne dites des choses à leur sujet qu'avec parcimonie. **L'exception, c'est quand ces objets ou compagnons sont atteints de noirceur** : vous allez pouvoir reprendre la main dessus (cf. chapitre *Noirceurs*).

Au sujet du « qui dit quoi ? », les nuances qui suivent méritent de rester à votre discrétion. Les révéler aux joueuses pourrait limiter leur immersion dans leur personnage.

Spontanément, en plus de parler pour leurs personnages, les joueuses disent aussi comment elles perçoivent le décor et les figurants suite à vos descriptions.
« Ce village a l'air accueillant! »
« Cet aubergiste m'a l'air bien louche! »
« Les farces de Petit Gros finiront mal ! »
Dès qu'une joueuse fait une hypothèse ou suppose une conséquence à haute voix, faites-la vôtre.
Une joueuse a dit que l'aubergiste avait l'air louche alors que vous n'aviez rien prévu de tel. Qu'à cela ne tienne, appropriez-vous l'idée, et imaginez quel mauvais coup l'aubergiste pourrait bien mijoter.
Réemployez les idées des joueuses mais détournez-les des fois, pour que ça soit moins visible.
Une joueuse a dit que les farces de Petit Gros finiraient mal. Cette idée peut être réemployée au premier degré (Petit Gros va finir par blesser quelqu'un) ou au second degré, ce qui est plus surprenant (Petit Gros va faire une farce à quelqu'un de puissant, et il se retrouvera condamné à mort).
Une joueuse a dit que le village avait l'air acceuillant. Réémployez cette idée en forçant le trait : les villageois offrent un gîte et un couvert pharaonique aux marchebranches, quelque chose de suffisamment disproportionné pour que les

marchebranches aient une chance de se douter de quelque chose. En effet, à la nuit tombée, les villageois ont prévu de manger les marchebranches...
Quand une joueuse émet une hypothèse ou suppose une conséquence à haute voix, elle vous signale quel aspect de l'aventure a attiré son intérêt. Réemployer ses idées est une façon d'improviser dans un sens qui va impliquer les joueuses : c'est un facteur de réussite de la partie.
Encouragez les joueuses à émettre des hypothèses. Vous pouvez leur demander directement leur avis sur la situation, ou un figurant peut demander aux personnages leur avis sur la situation.

Quand une joueuse pose une question, répondez toujours quelque-chose d'intéressant. Si vous n'aviez rien prévu d'intéressant à répondre, improvisez, au minimum, quelque chose de pittoresque ou cocasse
Si une joueuse dit qu'elle tient à fouiller la tente du trappeur, abstenez-vous de répondre « tu ne trouves rien de spécial ». Au minimum, faites un tirage sur une table des objets *pour dire ce que son personnage a trouvé, ou alors faites intervenir le trappeur, demandez à la joueuse de lancer les dés pour avoir le temps de fouiller sans se faire surprendre. Ou encore, rabattez-vous sur la règle du pittoresque ou du cocasse, par exemple en improvisant : « Dans sa tente, tu ne trouves que des affaires puantes de trappeur, mais il y a une jolie poupée de porcelaine sous son oreiller. » Les joueuses vont se poser des questions au sujet de cette poupée, et cela va continuer à engendrer des situations intéressantes. Peut-être que le trappeur cache un cœur tendre sous sa tête de bois ? Peut-être que cette poupée est le seul souvenir qui lui reste de son enfant bien-aimé ?*

Quand on vous pose une question et que vous souhaitez laisser la réponse au hasard, et que ni les tables de péripéties, d'émotions ou de nuances ne conviennent à la situation, créez sur le pouce une **table de décisions** à trois entrées :
1-2 entrée 1
3-4 entrée 2
5-6 entrée 3.
Les joueuses veulent savoir quelle ambiance il y a dans cette auberge. Vous pouvez improviser cette table de décisions :
1-2 fête
3-4 fatigue
5-6 deuil.
Décidez ensuite pour quelles raisons l'auberge est dans l'ambiance tirée.
Improviser une table de décision est plus puissant qu'improviser une seule

réponse. Parce qu'en vous forçant à imaginer trois réponses possibles, vous allez vous surprendre vous-même. Vous allez devoir développer sur une réponse donnée au hasard, ce qui vous amènera dans des territoires nouveaux. Peut-être que vous allez tirer votre première idée, mais peut-être que vous allez tirer votre troisième idée, celle que vous êtes allé chercher plus loin dans votre imaginaire, et qui sera plus originale.

Quand c'est vous qui vous posez une question à vous-même, les table des réponses, des décisions ou des *émotions* restent pertinentes.

Si les joueuses posent une question à laquelle on pourrait répondre par oui par non, utilisez cette table de réponse :
1 non, et...
2 non
3 non, mais...
4 oui, mais...
5 oui
6 non, mais...

Quand un marchebranche pose à un figurant une question sur un aspect que vous n'avez pas anticipé, tirez sur une table des *émotions* pour savoir la réaction du figurant. Essayez de comprendre pourquoi le figurant réagit ainsi, et déduisez-en ce qu'il répondrait s'il répondait la vérité, et ce qu'il répondrait s'il mentait.
Un marchebranche demande au prévôt s'il fait du mal aux prisonniers. Vous n'aviez pas songé à ce genre de détails. En tirant sur la table des 6 émotions, vous obtenez la sérénité, puis en tirant sur la table d'attribution de l'émotion, vous obtenez que le prévôt feint la sérénité. Voici ce que vous alors répondre : « Quand tu lui poses cette question, le prévôt affiche un sourire plein de sérénité et dit : je vous assure que mes prisonniers sont traités avec humanité. » En réalité, le prévôt frappe ses prisonniers et il craint maintenant que les marchebranches aient découvert le pot aux roses. Peut-être va-t-il envoyer des malandrins leur dire de cesser de poser des questions indiscrètes et de quitter la ville.

Ce sont les règles qui fixent le « qui dit quoi ? », mais permettez qu'elles soient discutées. Dites toujours oui aux requêtes des joueuses ou des marchebranches mais parfois mettez une condition, par exemple une péripétie à réussir. Ainsi, vous montrez que vous êtes souples et avez à coeur la satisfaction

des joueuses, et en même temps vous montrez qu'on n'a rien sans rien, ce qui crée de l'aventure et rend le monde de jeu plus concret.
Une joueuse dit « Je veux toujours tirer mes cartes de tarot à l'endroit. », ce qui signifie en termes de règles que la joueuse pourra toujours décrire le souvenir de son marchebranche lors d'un tirage de tarot. Vous pouvez répondre : « À condition que tu trouves un magicien capable de te permettre ce tour de force, et peut-être demandera-t-il quelque chose en échange. »

Enfin, il vous est possible de jouer à plusieurs arbitres. Toutes les joueuses qui veulent être arbitres doivent lire le manuel de jeu ou au moins jouer une fois puis prendre connaissance du *Résumé des règles*. Chaque joueuse incarne alors un personnage. Chaque joueuse-arbitre prend en charge les décors et les figurants relatifs à une mission (cf. *Missions*). Son personnage ne peut prendre part à la mission concernée (et il est alors décompté dans le calcul du seuil de réussite, cf. *Lancer les dés*).

Missions

Les commanditaires

Maintenant que vous avez décrit le lieu de départ et ses habitants, une fois que les marchebranches ont eu le gîte et le couvert ou bien en même temps, vous allez mettre en scène des **commanditaires** qui vont leur proposer des missions. Parfois, les commanditaires sont les seuls habitants du lieu, parfois ils sont venus de loin exprès pour trouver les marchebranches, parfois ils vivent en marge de la communauté et abordent les marchebranches avant leur entrée dans le lieu, parfois ils mandent un coursier pour aller les chercher, parfois c'est un autre figurant qui oriente les marchebranches vers eux.

Un commanditaire est un figurant particulier :
+ Il possède une carte du tarot de l'oubli (sauf quelques exceptions, voir *table des entourloupes*).
+ Il est un des protagonistes d'un drame passé ou en cours. À moins que vous ayez une idée précise, tirez sur ce drame sur la table des *216 situations dramatiques*.
+ Il a besoin de l'aide des marchebranches au sujet de ce drame : il va donc leur confier une **mission**.

Les entourloupes

Les missions ne sont pas toujours aussi simples qu'on le croit. De nombreuses difficultés peuvent se présenter même en dehors du simple accomplissement de la mission. Rendez-vous à la section *Entourloupes* avant que le commanditaire présente sa mission. Tirez une *motivation de commanditaire* une fois toutes les deux aventures et une des *36 entourloupes* une fois toutes les deux ou trois aventures, ou deux entourloupes toutes les trois aventures.

Si suite à un tirage d'entourloupe, le commanditaire cache certains détails aux marchebranches, donnez des indices automatiques si c'est intéressant que les marchebranches gèrent la révélation, mais si au contraire vous voulez qu'ils soient surpris (et gèrent la surprise), ne leur donnez les indices que s'ils mènent l'enquête, éventuellement au prix d'un lancer de dé ou d'une péripétie.

Au début, les marchebranches seront dupés. Et avec l'expérience, ils se méfieront et anticiperont les entourloupes.

L'ordre de mission

L'ordre de mission, c'est le service précis que demande le commanditaire. Les tarots sont rares et précieux. Les commanditaires attendent un service avancé. Sur une enquête, c'est trouver le coupable et le livrer au commanditaire ou à une autorité, pas juste prendre la température. Sur un problème, c'est le résoudre, pas seulement identifier l'origine ou la nature du problème. Sur un combat, c'est vaincre l'adversaire, pas uniquement donner au commanditaire des conseils pour qu'il le vainque lui-même. En général. Quand les commanditaires sont peu exigeants, c'est qu'ils sont certainement en train de duper les marchebranches en leur cachant les réelles difficultés de l'entreprise, en prévoyant de leur faire porter le chapeau pour un tour pendable, ou en donnant à leurs actions une suite qui pourrait bien leur déplaire. Mais parfois aussi, les commanditaires manquent juste de confiance en eux et hésitent à trop demander, ce sera aux marchebranches de décider s'ils doivent apporter un service étendu et se limite aux requêtes du commanditaire.

Si les marchebranches signalent leur intérêt pour un type d'activité en particulier (explorer les ruines, comprendre comment était l'ancien empire, en savoir plus sur les horlas, protéger les enfants...), multipliez les ordres de mission qui s'y rapportent.

Les missions et les motivations des commanditaires sont parfois floues, elle ne s'éclairciront que si les marchebranches posent des questions.
Lierre le charron demande aux marchebranches de retrouver sa femme disparue. Mais il omet de préciser ce qu'il fera d'elle quand ils lui amèneront.

Définir l'ordre de mission

Partez de la situation dramatique du commanditaire. **L'ordre de mission sera un vœu d'un commanditaire pour que la situation dramatique évolue comme il le souhaite.** Parfois, l'ordre de mission n'a rien de dramatique, mais c'est sans doute alors que le commanditaire omet certaines informations, souvent les ordres de missions sont tout aussi dramatiques que la situation, cela peut aller jusqu'à demander aux marchebranches de tuer quelqu'un (ce qu'ils ne peuvent faire au risque d'encaisser une noirceur, cf. chapitre *Noirceur*) ou de l'aider à mettre fin à ses propres jours. Souvent, le commanditaire leur demande au contraire de tout faire pour que la situation redevienne sereine, mais la solution

qu'il formule comme ordre de mission peut tout à fait être pire que le mal.

La définition de l'ordre de mission à partir de la situation dramatique du commanditaire est au cœur de l'aspect moral du jeu.

Pour définir l'ordre de mission, vous pouvez aussi tirer sur la table des *aventures*, seule ou en complément des situations dramatiques. Vous aurez moins de travail de réflexion, mais le résultat sera plus tactique que moral. Pour préserver le contenu moral, mémorisez les aventures possibles puis faites un tirage de situation dramatique et déduisez-en un ordre de mission.

Vous pouvez aussi vous tirer sur la table des *36 cas de conscience* qui vous garantira un contenu moral.

Résoudre la mission

La mission est **résolue** quand les marchebranches ont effectué l'ordre de mission ou pensent s'en être rapprochés le plus possible.
Elle est **achevée** quand elle est résolue ou quand sa résolution est définitivement compromise.
S'ils veulent obtenir une carte du tarot de l'oubli ou toute autre récompense promise, les marchebranches doivent retrouver le commanditaire, et ensuite :
+ S'ils ont effectué l'ordre de mission à la lettre, ils doivent lui en apporter la preuve ou l'en convaincre. C'est la seule option que vous rendez publique. Les autres, c'est aux marchebranches d'en avoir l'idée.
+ Si plutôt que de suivre l'ordre de mission à la lettre, ils ont trouvé une autre solution, ils doivent lui en apporter la preuve et/ou le convaincre qu'ils ont pris une initiative satisfaisante. Dans ce cas-là, les marchebranches jouent le génie de la lampe. Le commanditaire leur dit quelle mission faire, et ils essayent de deviner plutôt ce qu'ils veulent vraiment derrière, et c'est ça qu'ils vont leur offrir pour avoir la carte.
+ Si la résolution de la mission est compromise, ils doivent le convaincre qu'ils ont fait de leur mieux et méritent malgré tout la récompense, ou que la mission était impossible mais qu'ils méritent d'être rétribués pour leur peine, ou que ce qu'ils ont fait était plus important que ce qu'il avait demandé, ou encore mentir pour lui faire croire que la mission a été résolue, ou même profiter de son désarroi pour le soulager d'une carte qui ne lui sert plus à rien.

Et parfois, les marchebranches écouteront leur cœur qui leur dira **qu'ils n'ont pas mérité la récompense**, même si le commanditaire insiste pour leur remettre.

Les personnages peuvent échouer à une mission... Ils peuvent encore négocier pour avoir la carte, en convainquant le commanditaire que ce qu'ils ont fait était plus important que ce qu'il a demandé, en lui expliquant que la mission était impossible mais qu'ils méritent d'être rétribués pour leur peine, ou en profitant de son désarroi pour le soulager d'une carte qui ne lui sert plus à rien. Ils peuvent aussi écouter leur coeur qui parfois leur dira qu'ils n'ont pas mérité la carte.

Aucune façon de résoudre une mission n'est la meilleure ou la seule. Certains marchebranches vont écouter leur cœur, d'autres leur raison, d'autres se contenteront de persuader le commanditaire qu'ils ont mérité leur carte, certains se limiteront aux ordres du commanditaire, d'autres prendront des initiatives, d'autres tenteront de persuader le commanditaire de changer l'objectif de la mission, d'autres lui mentiront.

La règle des trois missions

Confiez toujours trois missions en même temps aux marchebranches. Sur le lieu de départ, ce n'est pas un commanditaire qui les rencontre, mais trois commanditaires différents. Parfois, ils arrivent en même temps et se disputent devant les marchebranches pour savoir laquelle de leurs missions est la plus importante ou urgente, parfois ils se succèdent séparément à leur chevet. Mais les trois commanditaires viennent confier un ordre de mission aux marchebranches avant que ceux-ci n'aient eu le temps de commencer à essayer d'en résoudre une seule.

Les marchebranches peuvent refuser un ordre de mission, mais cela a des conséquences. Les marchebranches savent qu'ils sont **maudits** : lorsqu'une personne vient leur confier un travail, les marchebranches deviennent alors les seules personnes capables d'accomplir ce travail. Autrement dit, si les marchebranches refusent la mission, la situation dramatique du commanditaire va devenir encore plus dramatique, pour lui ou pour les autres personnes concernées. Il n'y a aucun moyen d'empêcher cela. Cela se passera au moment où les marchebranches seront affairés à autre chose. C'est à gérer comme une complication (cf. chapitre *Intermissions*)

Parfois, un commanditaire va confier une tâche que les marchebranches vont refuser parce qu'elle leur paraît néfaste. Mais la malédiction jouera aussi : la situation va devenir encore plus dramatique là aussi. Les marchebranches peuvent empêcher le drame de deux façons : tuer le commanditaire ou le convaincre de renoncer ou de modifier son ordre de mission.
Roncehache le bûcheron retraité demande aux marchebranches de quérir l'edelweiss qui guérit de la maladie qui affecte les bûcherons valides. Mais les marchebranches réalisent que Roncehache leur ment : l'edelweiss va accélérer la maladie et les bûcherons valides vont mourir. Comme les marchebranches ont refusé l'ordre de mission, c'est désormais impossible à Roncehache de trouver l'edelweiss lui-même, mais la situation va quand même devenir plus dramatique : Roncehache paraîtra d'abord dépité et en colère. Puis, la prochaine nuit, il poignardera un bûcheron valide dans son sommeil, et recommencera chaque nuit. Pour empêcher cela, les marchebranches doivent comprendre à son air dépité qu'il mijote quelque chose (ou se rappeler qu'un refuse de mission a toujours des conséquences néfastes) ou plus tard, après les premiers crimes, comprendre que Roncehache est derrière tout cela. Après cela, ils auront le choix entre tuer Roncehache (toute autre solution, l'assommer, l'envoûter ou l'emprisonner, ne serait que temporaire) ou le convaincre de leur confier une mission différente (comme par exemple de faire comprendre aux bûcherons valide le mal qu'ils lui ont fait en le mettant à la retraite, qui a causé sa haine meurtrière).

Les marchebranches savent que la malédiction a une autre facette : quand une personne leur confie une mission, la situation s'aggrave s'ils s'occupent d'autre chose.

Quand une mission est refusée, résolue ou définitivement compromise, apprenez en même temps aux marchebranches (par le biais de vos figurants, de la rumeur, ou en les mettant devant le fait accompli) que la situation s'est aggravée sur l'une ou les deux des missions qu'ils ont laissées en suspens : c'est ce qu'on appelle une **aggravation** (cf. chapitre *Intermission*). Faites peut-être une exception dans le cas d'un refus de mission, si le refus a déjà entraîné un drame important.

En même temps, un nouveau commanditaire vient leur confier une nouvelle mission, si bien qu'ils ont toujours trois lièvres à gérer à la fois, sauf exception. Sauf exception, c'est toujours un commanditaire différent pour chaque

nouvelle mission. C'est cette gestion de l'urgent et du prioritaire qui va être génératrice de dilemmes moraux.

Parfois, annoncez à l'avance quelle mission s'aggravera et comment si on consacre du temps à une autre mission.

Quand des lieux sont annoncés dans l'ordre de mission, ils doivent être éloignés les uns des autres, former un triangle dont le lieu de départ serait le centre, car si les marchebranches peuvent résoudre les trois missions en restant au même endroit, il y a des chances qu'ils les résolvent en même temps et s'épargnent des aggravations, ce qui diminuerait l'aspect moral du jeu.

Les marchebranches peuvent se séparer pour résoudre plusieurs missions de front et ainsi limiter les aggravations, mais ils diminuent alors leurs chances de réussite ou augmentent le risque d'encaisser des noirceurs (cf. Lancer de dés). Évitez de proposer cette option, c'est aux marchebranches d'y penser.

Quand les marchebranches cachent leurs bâtons pour éviter d'être sur-sollicités, quelques astuces pour garantir la règle des trois missions simultanées : les figurants les débusquent, on leur demande des missions sans offrir de tarot, leurs compagnons leur demandent des services ou contractent eux-même des dettes d'honneur qui les mettent dans les ennuis, etc...

Faites des exceptions à la règle des trois missions dans les cas suivants :
+ Vous êtes en fin de séance.
+ S'il reste vingt minutes de jeu et que les trois missions sont terminées, n'en proposez qu'une seule nouvelle pour conclure la séance.
+ Si les joueuses sont des débutantes ou sont en difficulté, limitez à une ou deux missions en simultané.

Variez les lieux des aventures pour que les marchebranches soient toujours en voyage. De temps en temps, clôturez trois missions à la fois pour changer de base d'aventure, les marchebranches doivent se rendre un autre lieu pour espérer avoir de nouvelles missions qui rapportent des cartes.

Tout est lié

À cause de l'oubli, l'emprise ou l'égrégore, on dit que le monde est tout petit. Toutes les intrigues se croisent.

Vous pouvez lier les missions entre elles, en mettant en commun quelques lieux, quelques détails ou quelques protagonistes. Des choses laissées en suspens lors d'une mission précédente reviennent sur le plateau lors d'une nouvelle mission.

Si les marchebranches s'intéressent à un lieu ou à un figurant, faites-en un élément de la prochaine mission

Évitez l'excès de liaison. Si les missions sont trop connectées entre elles, les marchebranches en résoudront souvent plusieurs en même temps, ce qui leur permettra d'échapper au phénomène d'aggravation, et limitera alors la difficulté morale du jeu.

Missions avec et sans cartes

On distingue différents types de missions :
+ Les missions à carte. C'est le gros des missions : proposées par un commanditaires, avec une carte de tarot à la clé.
+ Les missions sans carte. C'est un cas d'entourloupe : une mission proposée par un commanditaire, sans carte à la clé, et parfois même sans récompense d'aucune sorte.
+ Les missions personnelles. Il s'agit d'entreprises de longue haleine que les marchebranches s'assignent eux-même.

Toutes ces missions sont incluses dans la règle des trois missions, et donc soumises à un risque d'aggravation. Faites une exception pour les simples péripéties hors-mission (cf. *Péripéties* et *Intermission*) et pour les missions personnelles qui se limitent à une ou deux péripéties, comme de guérir un marchebranche d'une noirceur (cf. *Noirceurs*).

Péripéties

Pour accomplir une mission, les marchebranches vont devoir vivre des péripéties.
On peut diviser une séance en plusieurs unités d'action :
+ L'action : un geste ou une parole.
+ La péripétie : une scène où un conflit est résolu, un danger combattu, un voyage est effectué, une réponse et donnée, une révélation est faite. Une péripétie peut aussi finir mal !
+ La mission : un enchaînement de péripéties pour résoudre un ordre de mission.

***Marchebranche* est un jeu où l'action s'enchaîne vite**, parce que le principal c'est les péripéties de fin de mission où le voile est levé sur la situation dramatique du commanditaire et surgissent les questionnements moraux. Pour résoudre une mission, comptez une à quatre péripéties à raison de cinq à dix minutes par péripétie, sauf si vous avez beaucoup de temps devant vous ou des joueuses qui aiment les aventures de longue haleine.

Les péripéties forment un parcours de jeu, non une histoire que vous raconteriez quoi que feraient les marchebranches, et comme c'est un parcours imaginaire, les marchebranches peuvent prendre des raccourcis, passer un obstacle d'une façon imprévue, prendre un autre chemin ou même bouder le parcours prescrit !

Le rôle des péripéties

la tactique est au service du moral car en passant du temps à faire résoudre des défis à ses personnages, on s'y attache

cf rôle des souvenirs cruels

Le contenu d'une péripétie

Les péripéties découlent de la mission, faites au plus simple.

Inspirez-vous des lieux, des figurants et des ordres de missions : la plupart portent des germes de péripéties.

une situation à arbitrer
deux solutions douloureuses
bifurcation
offre de l'autre camp
devoir tuer
empêcher un meurtre
Coup de théâtre
donjon : une section par péripétie, pas de plan
Piège : faites un tirage d'objet ou de lieu
Dire la bonne aventure : l'événement prédit se réalisera
Rêve (répétition, test, message symbolique, explorer les rêves des autres, vraie session de jeu, interaction avec le réel, uchronie intime, reve premonitoire) les peri de reves doivent être courtes. Une noirceur dans le rêve = une noirceur dans la réalité.
Climat (le climat change, il faut affronter le nouveau climat, faites un tirage sur la table des *climats*)
Explorer des souvenirs : à partir d'un envoûtement ou d'un objet. risque de s'écarter du souvenir, voire de le modifier

rôle des péripéties : offrande et trésor, connaître les marchebranches, voyage et découverte, avant-première, attrition, révélation, obstacle/chantage, tromperie, menace,

révélation : en savoir plus sur la situation dramatique à l'origine de l'ordre de mission, valider l'hypothèse d'une joueuse, dévoiler un lien avec le passé d'un marchebranche, révéler motivation du commanditaire ou d'un autre antagoniste, suggérer une solution, un mensonge cache un autre mensonge

Montrer la situation sous un jour nouveau

rôle obstacle, tester l'ingéniosité des joueuses, valoriser le point fort d'un marchebranche

les péripéties sont un mélange subtil de passage obligés (liés à l'ordre de mission) et d'adaptations

Donner à chaque marchebranche l'occasion de briller parce qu'il a le bon élément sur sa fiche de personnage (talent, compagnon, équipement, souvenir... et même noirceur), faites-en un générateur de péripéties

Si un marchebranche doit raconter un conte et que la joueuse échoue, lui faire faire un tirage des situations dramatiques

Dès qu'un figurant veut voler ou demander un souvenir à un marchebranche, ça le crée, il s'en rappelle

On peut guérir de l'oubli, récupérer un souvenir ciblé ou trouver la vérité en sollicitant un magicien ou en menant l'enquête.

Table de réaction : 1 non et 2 non 3 non mais 4 oui mais 5 oui 6 oui et

Évitez de donner toutes les vérités d'un coup. Si un figurant ment ou se trompe et que les marchebranches omettent de mener l'enquête, ne leur révélez la vérité que plus tard, voire trop tard. En revanche, s'ils mènent l'enquête, accordez-leur la vérité, parfois sous condition d'un jet de dé ou d'une péripétie.

Quand les marchebranches quittent la région, il y a toujours quelqu'un pour leur offrir de la nourriture ou un cadeau utile pour le voyage

Pensez à leur faire faire une rencontre insolite sur le voyage (jet sur la table des figurants) ou à leur faire traverser un lieu étrange (jet sur la table des lieux)

Échapper à un piège est particulièrement coûteux : car une réussite partielle implique une noirceur.

Les cas de conscience

La majeure partie des péripéties ne sont pas personnelles car c'est un jeu moral axé sur l'arbitrage, mais à force de jouer le jeu du tout est lié, les choses deviendront de plus en plus personnelles et intenses, de séance en séance.

Pas de dilemme à chaque mission.

N'amenez un cas de conscience que si vous pouvez le faire sans manipuler les joueuses ou tordre l'aventure dans tous les sens.

Voici une petite idée que tu peux reprendre à ton compte : Les marcheurs rencontrent un jour un autre groupe de porteurs de bâtons, mais eux forment un

"couvent". Ils utilisent un unique bâton pour toute l'équipe (ils se le passent entre-eux, où bien son utilisation possède un effet "collectif"). Plus étrange encore : Quand le porteur du bâton le plante dans le sol, celui-ci se met à grandir et donne naissance à un arbre de grande taille en quelques minutes. Cet arbre possède de nombreuses qualités, il abrite les voyageurs de la pluie, il donne des fruits et sa sève peut être bue. Au matin, le chef du groupe coupe une des branches - qui devient aussitôt un nouveau "bâton magique". Les personnages peuvent voyager avec ces curieux pèlerins (et découvrir qu'ils ne sont pas partis sur les routes au hasard, mais avec un objectif précis - qui peut être honorable, ou bien tout à fait maléfique). Leurs nouveaux amis peuvent leur donner une branche de leur arbre et leur apprendre à l'utiliser. Mais l'utilisation de ce bâton plus puissant que les autres n'est pas sans dangers. Les fruits de l'arbre peuvent être empoisonnés, celui-ci peut mourir pendant la nuit, laissant les héros sans protection, ses racines peuvent capturer les personnages pendant leur sommeil et les retenir jusqu'au moment où les membres du couvent vont venir pour les voler (et ce moquer d'eux).

Résoudre une péripétie

Les gens respectent les marchebranches et leur confèrent souvent une certaine autorité morale, on leur ouvre la porte facilement, même les prévots et les seigneurs

Ne prévoyez pas de solution. Et s'il vous en vient une, imaginez-en une deuxième pour qu'il y ait au moins un choix entre ces deux solutions.

Évitez de souffler vos bonnes idées aux joueurs. Ceux-ci doivent trouver des solutions par eux-mêmes

La discussion entre joueuses sur la marche à suivre alors que leurs personnages sont séparés est autorisée, car elle fait partie du plaisir de jeu.

L'enchaînement des péripéties

Préparez un parcours flou et plastique, laissez les joueuses décider du parcours par leurs décisions tactiques. Ne prévoyez qu'un coup d'avance. Partez de l'ordre de mission pour remonter jusqu'à la résolution.

Évitez d'enchaîner les péripéties sans rapport avec l'ordre de mission.

Si vous improvisez, n'ayez qu'un coup d'avance.

cas des péripéties hors-mission et hors-intermission

bla bla bla

Doser le rythme et l'adversité

Parfois les joueuses résolvent une aventure en une scène, ce n'est pas grave. Ce sera plus dur la prochaine fois.

"Si tu veux accélérer le rythme, diminue le nombre de péripéties, allège ta préparation, et fixe-toi des objectifs (par exemple, que chaque marchebranche passe un niveau dans la séance).
Si tu veux accélérer la montée de niveau, donne plusieurs cartes par missions (chose que visiblement tu fais déjà)."

Si une péripétie vous dure une heure, c'est sûrement qu'en fait vous en jouez plusieurs ou que vous allongez la sauce. Alors, permettez-vous de conclure la mission sur cette péripétie plutôt que d'en rajouter une autre qui risquerait de vous prendre encore une heure.

Si les marchebranches sont séparés, quelques trucs pour éviter qu'un groupe s'ennuie pendant que l'autre joue : raconter quelque chose qui les implique, soit parce que ça implique tous les marchebranches, soit parce qu'on parle d'une chose qui intéresse un des marchebranches du groupe non-joueur, soit parce qu'un élément de la mission joueur est directement lié au passé d'un marchebranche non-joueur. Et permets toujours aux marchebranches séparés de commenter.

Faites un plan, dispersez les lieux de vos missions en étoile. Les lieux des péripéties doivent être éloignés géographiquement, pour créer l'impossibilité de gérer plusieurs missions en même temps

Si les marchebranches se préparent, mettez leur préparation en valeur, soit en leur présentant des situations où ils auront besoin d'utiliser ce qu'ils ont préparer, où en leurs présentant des figurants qui se sont mis dans l'embarras parce qu'ils n'était pas aussi bien préparés qu'eux et qui vont avoir besoin de leur aide

conseils pour varier les dosages de rythme et d'adversité

Ayez un regard bienveillant envers les marchebranches, même quand ils agissent de façon contraire à vos propres valeurs.

Le risque avec les cas de conscience, c'est que les joueuses prennent leur temps pour collecter un maximum d'informations pour prendre leurs décisions. Alors, passez aux choix informés.

Perdre son bâton de marchebranche

Laissé à l'émergence : Comment refait-on un bâton de marchebranche?

Le bal des oiseaux, une mission par Michel Poupart

"Une mission par Michel Poupart. Cette mission comporte beaucoup de péripéties, en cela elle est atypique mais elle peut vous plaire pour ça. Vous pouvez aussi en faire un fil rouge, une mission de longue haleine à gérer en parallèle de missions plus courtes. Le bal des oiseaux (aventure arboricole, mais pas que)

En résumé : Les personnages commencent l'aventure à l'auberge du canard à trois pattes, le lieu de passage du village de Borne Mousse. Celui-ci est situé sur un promontoire qui surmonte une grande cuvette cernée par des collines escarpées, le Val moussu. Cette vallée est une ""forêt noyée"" traversée par une rivière qui s'étale entre les arbres et rend le fond de l'aven complétement marécageux. D'un point de vue millevausien, cet endroit peut se trouver dans les Alpes, ou au nord de l'Europe, ou bien dans le Massif Central, en bordure du causse Méjac. Tout commence par un rêve que font les héros (pour Rêve de Dragon, c'est un rêve d'archétype, mais pour marchebranche, il faut trouver une autre astuce : Un rêve prémonitoire, une révélation cosmique faite par un devin ou une cartomancienne, la rencontre avec un ""sage"" (qui peut avoir n'importe quelle apparence, un vieux bonhomme barbu, un fantôme, un robot, un merle blanc...) qui va leur demander de ""rétablir l'équilibre du monde"". Les personnages vont alors apprendre que quelque part de l'autre côté de la vallée il existe une caverne où se trouve l'arbre Endogène, le Primarbre, l'arbre des origines. Une sorte de

dieu végétal qui veille sur le monde (lequel ? Les plantes, les rêves, l'avenir... C'est au choix). Mais pour le moment cet arbre unique est ""en sommeil"", il est comme mort. Les étoiles ont désignés les héros pour réaliser un rituel qui permettra de le ramener à la vie. Celui-ci semble simple : Seul le chant d'un oiseau rarissime peut le réveiller. Il suffira de l'attirer dans la caverne de l'arbre en imitant son chant. En posant quelques questions aux autochtones du coin, les héros apprendront qu'un exemplaire du volatile qu'ils recherchent vit dans la vallée. Il s'agit du truitier des bois. Cet oiseau est rare car il se nourrit uniquement d'un poisson tout aussi rare, la truite arboricole. Les truites arboricoles, comme leur nom l'indique, sont des poissons volants qui installent leurs nids dans les branches des arbres qui poussent au bord des rivières. (En fait, les truites ne volent pas vraiment, elles génèrent un gaz qui s'accumule dans une poche ventrale et qui leur permet de flotter dans l'air comme des dirigeables. Elles ressemblent donc plus à des poissons lunes qu'à de véritables truites).

Les personnages pourront facilement trouver de l'aide au village, (un guide, des anciens qui leur diront tout ce qu'il y a à savoir au sujet du truitier des bois (qui est un oiseau de la taille d'un aigle au plumage multicolore et au chant mélodieux), ils pourront même demander à un artisan de leur fabriquer un appeau qui imitera le chant du truitier). Mais une fois qu'ils seront partis explorer la vallée, ils vont réaliser que l'objet de leur recherche à disparut depuis plusieurs jours. En interrogeant les personnes qu'ils vont croiser dans la forêt (des chasseurs, des chercheurs de champignons...) ils vont apprendre que Trapamouche, l'oiseleur, à capturé le truitier la semaine précédente. Il l'a sans doute revendu sur le marché de la ville voisine, Parcimone, où les riches amateurs d'oiseaux exotiques sont nombreux. Après la forêt humide, les héros vont donc devoir mener une enquête urbaine. Ils vont rapidement retrouver le marchand qui a acheté le truitier, un trafiquant de créatures vivantes de toutes natures du nom de Morböl. Après avoir mis la pression au marchand (et sans doute après l'ouverture de la boite à claques), celui-ci leur dira qu'il a revendu l'oiseau au Baron d'Hurlement, un noble de la ville très fortuné.

En posant à nouveau les bonnes questions au bonnes personnes, les personnages pourront se faire une bonne idée de l'endroit où est enfermé le truitier : Le palais du baron est une véritable forteresse très bien gardée et la volière où se trouve l'oiseau est située dans un jardin au centre du château. Les héros apprendront

aussi que le baron à offert le truitier à sa fille, Jiriella. Celle-ci possède la seule clé de la volière - et elle la garde constamment sur elle. (Partez du principe que la serrure de la cage ne peut être ouverte que par cette unique clé. Vous pouvez décider qu'elle est ""magique"" ou qu'il s'agit d'un verrou électronique récupéré dans des ruines de l'Avant. Dans ce cas, la ""clé"" sera une plaque de plastique parcourue par des fils d'or sur laquelle ceux qui connaissent la langue des anciens pourront déchiffrer le mot multipass). Les déplacements en ville de la jeune femme sont eux aussi très surveillés et le seul moyen de l'approcher d'assez près pour tenter de lui voler son collier sont les bals costumés qui se déroulent toutes les semaines chez le baron. Une danse, un baisé volé dans le jardin, un jeu du foulard seront autant d'occasions pour les héros de récupérer la clé (une fois qu'ils auront réussit à se faire passer pour de riches marchands qui viennent d'arriver en ville).

Une fois libéré, le truitier s'envolera vers le Val Moussu, les personnages devront aussi y retourner, l'explorer pour y trouver la caverne où se trouve l'arbre primal. Une fois attiré avec un appeau, l'oiseau viendra chanter sur une branche de l'arbre - qui reviendra rapidement à la vie. Les héros pourront récupérer ses fleurs et ses fruits (qui possèdent de grands pouvoirs magiques ou médicaux). Il est possible que l'arbre (qui possède une conscience) entre en contact télépathique avec eux, pour les remercier - ou pour révéler qu'il s'est endormi car une maléfique araignée géante c'est installée sous ses racines pour se nourrir de sa force vitale - et qu'il compte sur eux pour s'occuper d'elle... (Vous pouvez remplacer cette araignée par le crapaud démoniaque qui apparait dans le film qui m'a servi de source d'inspiration)."

Cartes

Une fois que les marchebranches ont convaincu le commanditaire de leur accorder la récompense promise, celui-ci leur remet, et c'est la majeure partie du temps une arcane majeure tiré du tarot de l'oubli. Le tarot de l'oubli est un eu de tarot divinatoire qui permet de révéler le passé. Une carte du tarot permet de regagner un souvenir perdu. Ces cartes sont inspirées du tarot de Marseille.

L'origine des tarots de l'oubli

D'où viennent les cartes du tarot de l'oubli ? Certains l'ont trouvée, d'autres en ont rêvé, d'autres l'ont fabriquée dans un état second sans jamais pouvoir en refaire, d'autres les ont achetées, d'autres les ont volées. On ne trouve nulle part de fabrique qui émette des jeux de tarots à la chaîne, et les rares boutiques de luxe qui en vendent ne proposent au mieux qu'une demi-douzaine de cartes, jamais un jeu entier. Certains disent que ces jeux de tarots datent de l'ancien empire, d'autres qu'ils sont un fruit de l'égrégore ; d'autres que chaque souvenir que l'on perd devient une carte du tarot quelque part dans le monde.

Les marchebranches ont un besoin vital de cartes du tarot. Chaque carte leur permet de regagner un souvenir, d'augmenter leur puissance d'un niveau et d'ainsi combattre le manque (une séance sans gagner un niveau implique d'encaisser une noirceur, cf. *Noirceurs*). Et la sixième carte contient l'emplacement de leur pays natal (cf. *Pays natal*).

La plupart des cartes du tarot de ce monde sont entre les mains des commanditaires. En effet, les deux meilleurs usages que peut faire un figurant d'une carte de tarot sont de l'utiliser pour regagner un souvenir, ou d'en faire une monnaie d'échange pour confier une mission aux marchebranches.

Les cartes de tarot sont si précieuses qu'elles font l'objet de contrefaçon et de trafics divers. Les parties *Cartes (1)* et *Cartes (2)* de la table des *36 entourloupes* en donnent un aperçu.

Les arcanes mineures

Un jeu de tarot est composé de deux types de cartes : les arcanes majeures (qui sont des figures allégoriques) et les arcanes mineures (qui correspondent au jeu de cartes qu'on utilise pour la bataille ou la belote). **Seules les arcanes**

majeures permettent à un marchebranche d'à la fois regagner un souvenir et monter d'un niveau : ce sont celles-ci que les commanditaires monnayent.

Décidez si les arcanes mineures existent ou pas ; si oui elles ne peuvent rendre que de petits souvenirs, et ne font gagner aucun niveau. Décidez aussi si elles sont rares ou au contraire abondante, servant de jeu de cartes pour les gamins des rues ou les arnaqueurs de foire. permettez à la joueuse de choisir entre ces trois options :
1-2 La joueuse raconte elle-même le souvenir.
3-4 La joueuse tire une des *216 situations dramatiques* et complète le souvenir.
5-6 Vous racontez le souvenir, avec ou sans tirage de situation dramatique.

Même si les jeux de tarots sont rares, il en existe plusieurs, dispersés dans le monde. Donc il est possible de retrouver plusieurs fois la même arcane

Se procurer des cartes

Par défaut, on dira cartes pour évoquer les arcanes majeures seulement.

Pour les marchebranches, accomplir des missions est la plus sûre façon de récolter des cartes. Les marchebranches peuvent envisager de racketter ou de voler les cartes, mais cela pourrait ruiner leur réputation. Dans un premier temps, seuls les commanditaires désespérés ou malhonnêtes continueront à faire appel à leurs services. S'ils persistent à voler des cartes, plus aucun commanditaire ne s'adressera à eux. Si vous le permettez à long terme, vous vous engagez dans un jeu bien différent de celui encadré par les règles.

Les personnages peuvent aussi plutôt que de suivre les commanditaires, de se mettre eux même en recherche des lames, des endroits où elles seraient cachées, des personnes qui les détiennent.

Il leur faut renoncer à l'idée d'en trouver jamais un jeu entier. Quand à apprendre à les fabriquer, cela serait l'objet de longues recherches et de longues souffrances. Dans la table des 36 entourloupes, un commanditaire propose d'enseigner une méthode de fabrication :

« Le commanditaire ne donne pas de carte mais propose de transmettre à un marchebranche (artisan ou saltimbanque) une technique pour en fabriquer. Mais sa technique est maudite. La première carte fabriquée apporte une noirceur au

marchebranche qui la lit. La deuxième apporte deux noirceurs, et ainsi de suite. »

Signification des arcanes majeures

Les arcanes majeures sont au nombre de 22, toutes numérotées en chiffres romains, à l'exception de l'énigmatique arcane du Fou, qui n'a aucun numéro.

Pour les besoins du jeu, voici une description et une signification des arcanes majeures. S'éloignant du véritable tarot de Marseille, elles sont plus simples, plus plastiques, et adaptées à l'univers de *Marchebranche*. Nul besoin de connaître les véritables tarots de Marseille pour jouer.

I Le Bateleur
Dessin : Une personne avec un chapeau tient une coupe. Devant elle, un établi garni d'ustensiles, de jeux ou de potions.
Signification : alchimie, artisanat, sorcellerie, fête, savoir, alcool.

II La Papesse
Dessin : Une femme sur un trône. Elle est coiffée d'une tiare et tient un grimoire.
Signification : savoir occulte, secret, secte, initiation, faux-semblants, livre

III L'Impératrice
Dessin : Une femme sur un trône. Elle porte une armure, elle est coiffée d'une couronne et tient un bouclier et un sceptre.
Signification : parents, enseignement, affection familiale, loyauté, échec, vendetta.

IV L'Empereur
Dessin : Un homme sur un trône sculpté d'aigles. Il est coiffé un coiffé d'une couronne et tient un sceptre.
Signification : règne éclairé, tyrannie, protection, lois, conquête, ennemi.

V Le Pape
Dessin : Un homme en robe sur un trône. Coiffé d'une tiare, il tient un sceptre d'une main et fait un signe de l'autre main. Devant lui, une assemblée de fidèles.
Signification : religion, esprit, conseils, prophétie, manipulation, magie

VI L'Amoureux
Dessin : Sous la surveillance de l'archer Cupidon, une personne se tient entre deux autres, une vêtue humblement, l'autre richement.
Signification : amour, cœur, fidélité et adultère, confusion, choix difficile,

jalousie.

VII Le Chariot
Dessin : Une personne couronnée armée d'une épée se tient sur un chariot tiré par deux chevaux.
Signification : triomphe, bataille, caravane, conquête, dévastation, épidémie.

VIII La Justice
Dessin : Un ange couronné tient une balance et une épée.
Signification : justice, procès, erreur judiciaire, iniquité, épée de Damoclès, croisade.

IX L'Ermite
Dessin : Un vieil homme barbu en capuche marche équipé d'un bâton et d'une lanterne.
Signification : sagesse, solitude, voyage, guide, exil, abandon.

X La Roue de la Fortune
Dessin : Une roue de chariot en bois monté sur un essieu. En haut de la roue, un ange. A gauche, une bête qui descend. A droite, une bête qui monte.
Signification : la fortune change de main, transformation, bouleversement, l'humain et la bête, jeux de hasard, mémoire.

XI La Force
Dessin : Une personne dompte une bête en bloquant sa gueule avec ses mains.
Signification : l'humain contre la bête, horlas, force, chasse, étreinte, intelligence.

XII Le Pendu
Dessin : Une personne pendue par un pied entre deux arbres, la tête à l'envers.
Signification : emprise, châtiment, manipulation, détachement, suicide, changement.

XIII La Mort
Dessin : Un squelette grimaçant qui tient une faux et piétine des tronçons de corps humains.
Signification : égrégore, mort, découpe, changement, fantôme, maladie.

XIV La Tempérance
Dessin : Un ange qui transvase l'eau d'un vase dans un autre vase.

Signification : vases communicants, modération, caprices, guérison, contagion, vol.

XV Le Diable
Dessin : Une créature cornue et hermaphrodite avec des ailes de chauve-souris et des pattes de bouc, armée d'un spectre. Deux petits démons tenus en laisse lui servent d'escorte.
Signification : horlas, indépendance, contrat, changeforme, mauvais conseils, sorcellerie.

XVI La Maison-Dieu
Dessin : Une tour frappée par la foudre s'ouvre en son sommet. Des pierres et des hommes en tombent avec fracas.
Signification : ruines, retour à la simplicité, cataclysme, chute d'une communauté, changement d'équilibre, victoire sur un adversaire orgueilleux.

XVII L'Étoile
Dessin : À la lumière d'une étoile, une personne verse le contenu de deux vases dans une rivière.
Signification : âme, présage, art, nuit, espoir, idéal, lumière.

XVIII La Lune
Dessin : Dans le ciel, une lune avec un visage. Deux bêtes entourées de deux tours hurlent à la lune. Au premier plan, une écrevisse dans une mare.
Signification : horlas, égrégore, nuit, changement d'humeur, secret, rêves.

XIX Le Soleil
Dessin : Un soleil éclatant éclaire deux personnes qui se tiennent la main.
Signification : idéal, vérité, révélation, bonheur, brûlure, orgueil.

XX Le Jugement
Dessin : Dans les nuages, un ange souffle de sa trompette vers un personne prisonnière d'une trappe au sol. Cette personne est entourée de deux autres.
Signification : karma, vengeance, justice divine, catastrophe, récompense, révélation.

XXI Le Monde
Dessin : Une personne entourée d'une couronne de feuillages, entourée d'un ange, d'un aigle, d'un lion et d'un taureau.

Signification : forêt, les quatre éléments, l'ordre et la nature, la divinité, bouleversement, cataclysme.

(sans chiffre) Le Fou
Dessin : Une personne sur les chemins. Vêtue en habits de bouffon, elle tient un baluchon et un bâton. Une bête le suit, le mord ou le pourchasse.
Signification : spectacle, oubli, folie, errance, sagesse, utopie.

Des rumeurs prétendent qu'ils existent une vingt-troisième arcane majeure : l'arcane du Horla. Aucune description ou signification consensuelle ne circule.

Présenter l'arcane

Quand le commanditaire se décide à offrir une carte du tarot de l'oubli, il la présente face cachée aux marchebranches présents. Décrivez la face cachée. En quelle matière est faite la carte ? Carton, papier, pierre, bois, toile, métal ? Y a-t-il un motif ? Est-elle en bon état ou abîmée ? Porte-t-elle des traces d'emprise, comme par exemple être couverte de mousse, mangée aux vers, poilue ou porteuse de petits yeux, de petites bouches ou de petits tentacules ? Porte-t-elle une charge importante d'égrégore ? Dégage-t-elle des vibrations apaisantes ou perturbantes ? Toutes ces information vont refléter la personnalité du commanditaire et l'origine de la carte.

La carte contient un souvenir. Vous devez en savoir plus sur ce souvenir avant d'aller plus loin. Trois options :
+ Imaginez un souvenir, qui doit être suffisamment générique pour s'appliquer à n'importe quel marchebranche sans présumer si les protagonistes marchebranches du souvenir ont le bon ou le mauvais rôle.
+ Tirez un souvenir sur la table des *216 situations dramatiques.*
+ Préparez un jeu de tarot de Marseille. Isolez les arcanes majeures et tirez-en une au hasard, ou encore tirez une arcane majeure sur la *table des arcanes du tarot et situations dramatiques.* Dans les deux-cas, imaginez un souvenir à partir de l'arcane ou référez-vous à la table des *arcanes du tarot et situations dramatiques.* Pour chaque arcane, elle renvoie à une dizaine d'entrées sur la table des *216 situations dramatiques.*

Concernant les *216 situations dramatiques*, une arcane du tarot a été attribuée à chaque entrée. Les arcanes choisies ne sont pas forcément les plus évidentes, mais elles ont été attribuées de façon à ce que chaque arcane ait à peu

près la même chance de sortir. Si cet équilibre des arcanes vous indiffère, sentez-vous libre de privilégier votre propre choix d'arcane, celui qui vous paraît le plus logique et le plus parlant. Vous pouvez aussi assigner à la situation l'arcane qui correspond aux dizaines, le thème est souvent plus transparent.

Tirer l'arcane

Bien souvent, les marchebranches ont résolu la mission à plusieurs. Et bien souvent, le commanditaire n'a qu'une carte à offrir.

Il existe une solution magique à ce dilemme : **le commanditaire ne peut donner la carte qu'à un des marchebranches les plus amnésiques (c'est-à-dire de plus bas niveau) qui sont présents en face de lui**. S'il n'y a qu'un marchebranche au plus bas niveau, le commanditaire lui fait tirer la carte, c'est-à-dire que le marchebranche doit prendre la carte dans ses doigts et la retourner pour révéler le dessin de l'arcane. S'il y en a plusieurs, le commanditaire tire la carte lui-même et charge aux marchebranches concernés de se départager en fonction du type d'arcane tiré, du dessin de l'arcane et si elle est de bon augure (tirée à l'endroit) ou de mauvais augure (tirée à l'envers, c'est-à-dire qu'on voit le dessin à l'envers).

Si un seul marchebranche tire la carte, faites lancer un dé à la joueuse :
1-2-3 la carte est tirée à l'endroit
4-5-6 la carte est tirée à l'envers

S'il y a plusieurs marchebranches au plus bas niveau, lancez vous-même le dé.

Une fois l'arcane révélée, annoncez le nom de l'arcane et décrivez le dessin. Le dessin doit révéler des détails sur le contenu du souvenir. Selon que le dessin est précis ou abstrait, fin ou torturé, il révèle aussi des informations sur la personnalité du commanditaire, l'origine du jeu de cartes.

S'il n'y a qu'un seul marchebranche susceptible de récupérer la carte, cela crée du suspense et de l'émerveillement, s'il y en a plusieurs, cela leur donne des informations pour se départager.
Qui veut de cette arcane du Diable tirée à l'envers, qui représente un démon cornu baigné de flammes si chaudes que le feu semble couver à l'intérieur de la carte ?

Retenez bien que pour avoir une chance de récupérer l'arcane, il faut être présent à la remise de la carte. Peu importe qu'on ait participé à la mission ou pas !

Le marchebranche qui récupère la carte peut choisir de s'abstenir de la lire. La joueuse consigne alors toutes les informations sur la carte (arcane, dessin, sens de tirage) dans ses **Notes.** Le marchebranche pourra la lire plus tard ou la remettre à quelqu'un d'autre.

Lire l'arcane

Quand un marchebranche reçoit une carte, il peut décider de la lire. Il lui suffit de se concentrer quelques instants sur la carte, et il récupère alors un souvenir perdu et gagne un niveau (cf. *Passage de niveau*).

Si la carte était tirée à l'endroit, révélez le souvenir générique que vous avez imaginé ou lisez celui que vous avez tiré sur la table des *216 situations dramatiques*. **La joueuse doit compléter ce souvenir.** C'est-à-dire qu'elle nomme les protagonistes du souvenir, qui peuvent être des marchebranches ou d'autres figurants. Elle doit aussi nommer son personnage dans le souvenir : après tout, c'est son souvenir : il a forcément joué un rôle dans cette situation du passé qui est révélé, au minimum en tant que témoin. La science divinatoire dit qu'une carte tirée à l'endroit est de bon augure. En terme de jeu, cela signifie surtout que comme la joueuse a le droit de raconter, elle peut donner le beau rôle à son marchebranche. Mais certaines joueuses préféreront donner un rôle plus sombre à leur marchebranche. C'est leur droit.

Quand elle raconte le souvenir, la joueuse a le dernier mot sur les figurants et les autres marchebranches. Après tout, c'est son souvenir ! Ce souvenir peut être faux si le marchebranche a été trompé ou si ses sens ont été abusés. C'est ce qu'il a cru voir ou cru faire à une époque. Ceci dit, par respect pour les créations des joueuses, ne remettez en cause la véracité des souvenirs qu'elles ont raconté que de façon exceptionnelle, une fois par séance au maximum quelque soit le nombre de joueuses.

Quand la carte est tirée à l'envers, c'est vous qui complétez le souvenir.

Si une joueuse veut toujours raconter les souvenirs de son marchebranche, elle peut s'abstenir de récupérer les cartes tirées à l'envers, ou

son marchebranche peut chercher un moyen magique de retourner les cartes : faites jouer une mission personnelle ou une simple péripétie pour y parvenir.

Quand un marchebranche lit une carte, toutes les personnes présentes prennent connaissance du souvenir. Tout le monde le voit : le décor du souvenir se matérialise autour du lecteur de la carte. Un marchebranche qui voudrait masquer ces souvenirs aux autres devrait donc consulter sa carte à l'écart. Prenez alors la joueuse à part pour déterminer la nature du souvenir. Et notez dans votre feuille de route qu'il arrivera forcément plus tard à l'oreille de quelqu'un (cf. *Feuille de route*).

Si on découvre qu'un marchebranche a tué par le passé, il n'écope pas de noirceur pour autant. Les marchebranches encaissent une noirceur s'ils tuent un être, mais c'est valable pour le présent. On peut supposer que lorsqu'ils ont tué par le passé, ils ont déjà encaissé de la noirceur, et imaginer ce qu'elle aurait pu être, mais la joueuse doit s'abstenir de la consigner dans une ligne **Noirceur** de sa feuille de personnage.
Peut-être que l'amnésie du marchebranche est une conséquence de ses meurtres passés ?

Quand c'est vous qui décrivez le souvenir

La science divinatoire dit qu'une carte tirée à l'envers est de mauvais augure. En terme de jeu, cela signifie surtout que comme vous avez le droit de raconter, que vous avez l'espace de cet instant la main sur le « qui dit quoi ? » au sujet des marchebranches, **vous pouvez donner le mauvais rôle aux marchebranches impliqués dans le souvenir**. Plus exactement, vous pouvez raconter un souvenir où un ou des marchebranches ont causé de la souffrance, par volonté, erreur, omission ou impuissance à agir. À moins que ce soit eux ou leurs proches qui aient été des victimes ou des témoins. Cependant, ne racontez de tels souvenirs que si vous pensez que ce sera fertile pour la suite de l'aventure. La table des *rôles des souvenirs cruels* liste les différentes opportunités qui s'offrent à vous.

Tout est lié parce que les souvenirs qu'on oublie ne disparaissent pas vraiment : ils restent imprimés dans l'égrégore, et cela influe sur notre destin : on est condamnés à retrouver des personnes qu'on a déjà connues, à revivre les mêmes choses... **Reliez le souvenir du marchebranche aux décors et aux figurants actuels, voire aux autres marchebranches** ou à leurs souvenirs,

ou à un autre souvenir d'un marchebranche.

Le souvenir est lié à une ancienne aventure ou alors il parle d'un tout autre sujet, mais dans ce cas-là, notez-le pour en faire intervenir des éléments plus tard (cf. *Feuille de route*).

Que deviennent les cartes une fois usées ?

La carte est déchargée, elle ne peut plus apporter de nouveau souvenir. Il faudrait détruire les cartes déchargées, pour endiguer le trafic de fausses cartes, mais il y a alors une chance sur deux de perdre le souvenir qui y est associé, et encore une chance sur deux de descendre alors d'un niveau ! Les marchebranches ont tout intérêt à conserver les cartes qu'ils ont gagnées, sur eux ou en lieu sûr.

Passage de niveau

Une fois qu'un marchebranche a lu une arcane majeure du tarot de l'oubli et ainsi récupéré un souvenir, il passe au niveau supérieur.

La joueuse va pouvoir modifier certaines informations de sa feuille de personnage :
+ En gagnant un niveau, un marchebranche accède à des savoirs perdus de sa vie passé. La joueuse décide si le marchebranche conserve sa **Vocation** ou s'il en change, reflétant le fait que dans sa vie passé, le marchebranche a pu exercer un autre métier, qui lui revient maintenant et domine le précédent.
+ Son marchebranche a pu aussi avoir une qualité différente dans sa vie passée, et cet ancienne qualité peut reprendre le dessus. La joueuse peut donc changer de **Qualité**.

La joueuse va aussi devoir compléter sur sa feuille de personnage la section consacrée au niveau supérieur, avec plusieurs informations :
+ Sur la ligne **Carte / Souvenir**, elle inscrit le nom de l'arcane tirée et le résumé du souvenir associé.
+ Elle va pouvoir choisir une **Spécialité** parmi les six proposées pour sa vocation et son niveau actuel (cf. *Spécialités*). Si aucune de ses spécialités ne trouve grâce à ses yeux, elle peut changer de vocation ou prendre une spécialité parmi celles de niveau inférieur. Les spécialités sont des choses que le marchebranche savait faire par le passé et qu'il sait à nouveau faire. Plus le niveau est élevé, plus les spécialités sont puissantes. On peut imaginer que les marchebranches étaient très puissants avant leur amnésie, à moins que ces spécialités ne soient pas des souvenirs, mais des savoir-faire acquis avec le temps et l'entraînement.
+ Elle va pouvoir s'attribuer un **Équipement lié**. Lorsqu'on se lie à un équipement, on en fait un bouclier contre la noirceur (cf. *Noirceur*). **Pour se séparer d'un équipement-lié, il faut le détruire ou réaliser une péripétie.** Il ne peut ni être donné ni être volé. Certains marchebranches se lient à leurs objets les plus précieux pour ces raisons, d'autres préfèrent au contraire se lier à des objets anodins. Le marchebranche peut se lier à un objet récolté durant l'aventure. Ou, si vous le permettez, il peut se procurer un objet dans son environnement proche (utilisez la table des *objets* pour savoir ce qu'il peut trouver) : cela va se faire automatiquement ou nécessiter une péripétie selon l'environnement et la qualité de l'objet désiré. Il peut aussi remettre à plus tard son lien avec un objet.
+ Elle va pouvoir s'attribuer un **Compagnon lié**. Un compagnon est un figurant

qui suit le marchebranche. Lorsqu'on se lie à un compagnon, on en fait un bouclier contre la noirceur (cf. *Noirceur*). P**our se séparer d'un compagnon lié, il faut le tuer ou le blesser** (physiquement ou moralement) jusqu'à ce qu'il vous quitte à jamais **ou réaliser une péripétie**. Certains marchebranches se lient à leurs compagnons les plus précieux, d'autres aux premiers êtres rencontrés sur la route. Le marchebranche peut se lier à un figurant rencontré durant l'aventure. Ou, si vous le permettez, il peut se procurer un compagnon dans son environnement proche (utilisez la table des *figurants* pour savoir ce qu'il peut trouver) : cela va se faire automatiquement ou nécessiter une péripétie selon l'environnement et la qualité du compagnon désiré. Il peut aussi remettre à plus tard son lien avec un compagnon. Plus de détails dans le chapitre *Compagnons*.

- Elle va laisser la ligne **Noirceur** vierge. C'est juste un emplacement vierge qui peut acceuillir une noirceur supplémentaire. En gagnant un niveau, un marchebranche peut encaisser une noirceur de plus avant d'être exclu (cf. *Noirceur*).

Gagner des niveaux est un objectif majeur pour les marchebranches, et c'est aussi l'objet d'une tension morale. En refusant des missions ou en acceptant des missions sans cartes, les marchebranches se questionnent sur ce qui est bien ou mal, quelle que soit la récompense. De même qu'un marchebranche uniquement motivé par l'appât des cartes est aussi intéressant à jouer car il créera une tension au sein du groupe.

Tables Aléatoires

DU BON USAGE DES TABLES ALÉATOIRES

Ces tables fournissent une inspiration pour préparer une aventure ou pour improviser des éléments en cours de route.

Ces tables fonctionnent avec un tirage d'un dé, de deux dés (un pour les unités, un pour les dizaines) ou de trois dés (on rajoute un dé pour les centaines).

La plupart de ces tables dérivent d'une table primordiale, **la table des thèmes de Millevaux** :
1 Le monde est en ruines
2 Tout est forêt
3 L'oubli nous ronge
4 Tout se transforme, à cause de l'emprise
5 Nos émotions forment la magie, à cause de l'égrégore
6 Les horlas : hors de l'humanité

Une table aléatoire est une aide de jeu et non une contrainte à suivre à la lettre. Au début, vous utiliserez les tables exactement selon les règles, ensuite vous développerez un sens de l'à-propos, vous adapterez.
Quelques façons de personnaliser votre usage des tables :
+ Servez-vous en comme d'une liste dans laquelle vous choisissez au lieu de tirer au hasard.
+ Choisissez les tables que vous utiliserez et celles que vous laisserez de côté.
+ Quand un tirage nous disconvient, adaptez le contenu à votre guise ou descendez vers la prochaine entrée qui nous convient.
+ Privilégiez vos propres inventions aux tirages de table.
+ Partez de l'intitulé d'une table et inventez quelque chose qui pourrait y avoir sa place.
+ Partez de votre invention et mélangez-la à un tirage.
+ Partez d'un tirage et extrapolez : la juxtaposition des idées crée toujours un résultat étonnant.
+ Changez un détail du tirage pour en renouveler le contenu.
+ Pour renouveler un tirage tiré cent fois : inversez les rôles, changez la profession, l'âge, le genre, l'espèce (humain, animal, horla)...
+ Ignorez une partie de la description (par exemple en supprimant tous les détails surnaturels).
+ Rendez le résultat plus modeste ou plus grandiose.

+ Fusionnez deux tirages.
+ Modifiez les tables, transformez des entrées, supprimez-en d'autres, associez plusieurs scores à vos entrées préférées...

Vous pouvez utiliser les arcanes majeures du tarot de Marseille au lieu des dés. Un tirage d'arcane majeure peut vous permettre de choisir une situation dramatique, ou encore vous inspirer pour la création d'un lieu, d'un figurant, d'un objet ou d'une péripétie (voir la signification des arcanes majeures, chapitre *Cartes*).

Vous pouvez créer vos propres tables, soit des compléments des tables existantes (une nouvelle table de lieux, une nouvelle table de figurants...), soit des tables sur de tout nouveaux sujets. Si vous vous limitez au dé à 6 faces, vous pouvez faire des tables à 6 entrées avec un lancer de dé, des tables à 36 entrées avec 3 lancers de dés, à 216 entrées avec trois lancers de dés. Vous pouvez aussi varier le nombre d'entrée en accordant plusieurs scores à certaines entrées.

Vous pouvez utiliser cette méthode pour créer une table à 36 entrées :
Elle se base sur des contraintes créatives liées aux 6 thèmes de *Marchebranche* (1 les ruines 2 la forêt 3 l'oubli 4 l'emprise 5 l'égrégore 6 les horlas), ce qui permet de multiplier les idées en restant fidèle à l'esprit du jeu.

1 Ruines
11 Un figurant en rapport avec les ruines.
12 Un figurant en rapport avec les ruines et la forêt.
13 Un figurant en rapport avec les ruines et la mémoire.
14 Un figurant en rapport avec les ruines et l'emprise.
15 Un figurant en rapport avec les ruines et l'égrégore.
16 Un figurant en rapport avec les ruines et les horlas.

2 Forêt
21 Un figurant en rapport avec la forêt et les ruines
etc...

LIEUX

Nature du lieu :

1 ville
2 village
3 maison
4 ruine
5 caravane
6 route

36 lieux :

<u>1 Ruines</u>
11 Un pont cassé en deux, dont les fondations s'enfoncent dans la vase.
12 Une forêt pétrifiée d'arbres en pierre brisée et de branches de fer rouillé.
13 Une ancienne bibliothèque mangée par les mites et le moisi, envahie par les toiles d'araignées.
14 Un cercle de terre qui se met à fondre et absorbe arbres et bâtiments. Le cercle s'étend inexorablement.
15 Une caravane qui parcourt la forêt pour fuir des catastrophes, catastrophes qu'elle provoque sur son passage sans le savoir.
16 Un ancien château hanté qui génère de nouveaux monstres à chaque légende qui s'accumule sur son compte.

<u>2 Forêt</u>
21 Une forêt qui s'agrandit à toute vitesse en broyant les villages autour d'elle.
22 La mère de toutes les forêts. Ses chênes millénaires fabriquent des glands dont chacun peut donner une forêt entière.
23 Une forêt qui contient des scènes de nos souvenirs. Plus on s'y enfonce, plus on remonte loin dans notre passé.
24 Une forêt dont l'écorce des arbres cache des enfants, ceux que les couples n'ont jamais osé avoir.
25 Les forêts limbiques. On y accède par des arbres creux, elles sont un passage par le monde astral pour aller à l'endroit de ses souhaits, mais elles sont hantées par des horlas.
26 Une forêt qui se déplace pendant que les gens dorment ou ont le dos tourné.

<u>3 Mémoire</u>
31 Un domaine souterrain qui contient des témoignages de l'Âge d'Or
32 La forêt de mémoire. Elle existe dans la tête de chacun de nous et contient tous nos souvenirs, même ceux qui sont oubliés, paraît-il. On peut s'y aventurer mais c'est aussi dangereux pour l'explorateur que pour la mémoire.

33 Un puits sans fond qui dégage de la fumée. Il paraît que les souvenirs perdus s'y trouveraient.
34 La forêt des cerveaux. Il paraît que si l'on y enterre son cœur, la saison suivante y aura poussé un arbre qui donnerait un unique fruit, un cerveau de rechange pour la personne, un cerveau immunisé à l'oubli.
35 Une maison isolée. Chaque pièce est la pièce d'un lieu de l'enfance de la première personne qui en ouvre la porte.
36 Un labyrinthe de cavernes où les horlas cachent les souvenirs qu'ils ont volés.

4 Emprise
41 Un village en ruines qui change d'apparence à chaque visite.
42 Un arbre géant aux multiples cavernes et habitants. On dit qu'il est vivant et peut avaler des visiteurs. Pour les recracher où ?
43 Un domaine souterrain contenant les archives de l'Âge d'Or, qui change de place tout le temps, comme s'il fuyait quiconque le recherche.
44 Le lieu où l'emprise est la plus forte au monde. Tout ce qui pénètre dans ce vortex change de forme en permanence.
45 Une auberge où ceux qui y font étape changent d'humeur du tout au tout : les méchants deviennent aimables, les joyeux deviennent suicidaires...
46 Une colline qui est en fait le dos d'un gigantesque horla.

5 Égrégore
51 Un moulin à eau abandonné. Pendant la nuit, il tourne et filtre les sentiments et les cadavres qui dérivent dans la rivière, pour en faire une farine magique.
52 Une forêt où tout voyageur se perd à jamais parce que les gens pensent que cette forêt n'a pas de sortie. Ce qui invite les aventuriers à s'y risquer.
53 Un hippodrome où courent des chevaux maigres revendus pour combler des dettes d'honneur. Les désespérés parient leurs vies dessus.
54 Une forteresse hantée au bord du monde où se trouverait la matière noire, substance qui conférerait le pouvoir suprême à celle qui mettrait la main dessus.
55 Un marais mortel qui n'existe que parce que les parents menacent leurs enfants en leur disant qu'ils tomberont dans les marais s'ils s'aventurent tous seuls dans la forêt.
56 La caverne couveuse, qu'on dit être le lieu de naissance de tous les horlas, chacun naît dans un œuf relié à une racine, reliée à l'âme de chaque être pensant sur terre.

6 Horlas
61 Un marché mystérieux qui apparaît au milieu de nulle part. Il est tenu par des forains qui s'avèrent être des horlas et vendent des marchandises maudites ou proposent des pactes douteux.
62 Une caravane de montures horlas géantes qui avance en dévorant la forêt.
63 Une ville créée par des horlas en pleine forêt. Tout y est copié sur une ville d'humains proche de là.

64 Un tunnel sous la montagne, on y rentre humain et on en ressort horla.
65 Un vaisseau fantôme qui remonte le fleuve à la recherche de la mer sans jamais la trouver.
66 Un cratère immense et fumant sous lequel vit le premier-né de tous les horlas.

FORÊTS

11 Une forêt traversée par de larges rivières tourbillonnantes, avec des troncs d'arbres glissants en guise de ponts.
12 Des a-pics rocheux garnis de maigres arbres et de monastères.
13 Une forêt paradisiaque, douce et fertile, dont plus personne ne veut repartir.
14 Une forêt d'arbres secs remplie de fossiles et de carapaces colossaux.
15 Une forêt très sèche au sol couvert d'aubépines et d'aiguilles de résineux, le feu peut se déclarer à tout instant.
16 Une forêt aux dénivelés vertigineux et criblée de sous-bois inextricables. Elle s'avère couvrir les vestiges d'un immense château.
21 Une forêt de flaques d'argile rouge, de mousses-rouilles et d'arbres à la sève sanglante.
22 Une forêt fragile où les arbres menacent de tomber sur les voyageurs imprudents.
23 Une forêt de champignons géants aux propriétés étonnantes.
24 Une forêt où arbres, buissons et insectes poussent à vue d'œil.
25 Une infâme mangrove. Fange, ornières, bourbiers. Sables mouvants. Suffocation.
26 Une forêt traversée par un long chemin tout droit qui mène on ne sait où.
31 Marigots, vasières. Lourds pas à pas, gare aux trous d'eau. Des larves d'anguilles nagent entre les jambes, comme un million de radicelles.
32 Une forêt silencieuse où glissent des poches de brouillard mortel.
33 Une forêt tellement épaisse et noire qu'on n'entend aucun son et qu'on ne voit rien au-delà de quelques arbres.
34 Rivières de goudron, rochers en charbon, troncs calcinés. La braise couve encore sous l'écorce des arbres. L'endroit empeste la suie.
35 La forêt des oiseaux. Des milliards de branches à cabanes à oiseaux.
36 Dans la forêt-canopée, on vit dans les cimes. Les plus braves explorent la pénombre inférieure, les plus fous parlent du vide tout au fond.
41 Les plages de l'île des morts, faites de cendres, les collines couvertes d'arbres blancs pétrifiés, des murmures entre les branches.
42 Une forêt remplie d'ordures de l'ancien empire. Statues effondrées, décharges pourrissantes, carcasses de robots.
43 Une forêt peuplée de marionnettes accrochées aux branches.
44 Un grand fleuve, comme une forêt mobile : il charrie limons, vases, arbres, et une immense diversité de poissons et d'organismes aquatiques.
45 Une forêt sous-marine, arbre-pieuvres, arbres-méduses et anémones géantes.
46 Une prairie inondée, étoiles de mer géantes et vertes, scarabées à panache, mites-écailles qui rentrent sous la peau.
51 Une forêt souterraine. Des champignons phosphorescents l'éclairent, les arbres servent de piliers, des fruits de plomb tombent du plafond.
52 Une forêt d'arbres noirs et blancs du bois dont on fait les échiquiers.
53 Une forêt où les arbres s'effritent et perdent leurs peaux mortes.

54 Une forêt où les arbres sont ligotés, et des cordes sont tendues entre eux. Est-ce une trame de fils du destin, un piège à aventuriers ou une prison pour arbres dangereux ?
55 Une forêt creusée de grands fossés qui forment des galeries entre les arbres.
56 Une forêt moisie aux arbres mous, au sol meuble, couverte de mousses et de champignons fétides.
61 Une forêt encombrée de chaos rocheux et de ruines de l'ancien empire.
62 Une forêt au sol parsemé de racines qui font des crocs-en jambe et d'arbres creux qui cachent de mystérieux espions.
63 Une forêt garnie de grottes et d'entrées de ruines qui cachent on ne sait quel secret ou danger.
64 Des landes à la végétation rase que bat le vent et survolent de massifs nuages blancs.
65 Une forêt aux arbres blancs décorés de spirales de lichens, avec des arches de bois rouge et des pierres sculptées en forme de visages aux expressions variées.
66 Une forêt de gigantesques coraux pétrifiés.

CLIMATS

Durée du climat

1 cinq minutes
2 une heure
3 un jour
4 un jour et une nuit
5 une semaine
6 un mois

36 climats

Ruines
11 Le jour où les maisons pourrissent.
12 Le temps des moissons, des fêtes et des menaces qui couvent.
13 Pluie d'oubli.
14 Le jour où tout est en noir et blanc.
15 Vague de silence. Aucun son ne se répand à des lieues à la ronde, les chiens aboient sans bruit, le monde prend des allures de deuil et de recueillement.
16 Le jour où les rivières sont empoisonnées, seuls les horlas peuvent y boire.

Forêt
21 Pluie d'échardes, bourrasques d'écorce, tempête de bois.
22 Des arbres poussent avec fracas sur les chemins, dans les champs, dans les maisons.
23 Des objets familiers poussent dans les arbres.
24 Les arbres tombent comme des mouches.
25 Des graines de plantes et d'arbres germent partout à la fois en même temps.
26 Les nuages verts et jaunes prennent des allures de monstres.

Oubli
31 Flocons de papiers-mémoire.
32 Les feuilles mortes se ramassent à la pelle et le vent murmure des poèmes.
33 Il pleut de l'eau de mémoire.
34 Pluie de grêlons. Ceux qui en sont frappés voient un de leurs souvenirs changé, parfois leur passé change avec.
35 Le temps s'arrête sauf pour les marchebranches.
36 Tous les horlas connaissent la vérité sur la vie des marchebranches (tout leur passé, ou seulement celui dont les marchebranches se souviennent encore).

Emprise
41 Le gel est si fort qu'il transforme en pierre.
42 Les arbres prennent des formes de crabe, de champignon, de tortue et d'autres

choses.
43 Le grand pardon. Chacun doit pardonner définitivement une offense qu'un autre lui a faite.
44 Le jour ivre : tout le monde se saoule à mort du matin jusqu'à la prochaine aube.
45 Le temps sonne faux : toutes les apparences semblent trompeuses.
46 Le jour de la grande mue : tous les oiseaux changent de plumage, les plumes recouvrent tout.

Horlas
51 Une nuit qui n'en finit pas, domaine de la lune, des loups et des sorts.
52 La pluie part de l'humus et monte vers le ciel. Cela peut conduire à des inondations.
53 Un jour qui n'en finit pas, domaine du soleil, de la chaleur et des hallucinations.
54 Une pluie de poissons ou de grenouilles.
55 Un orage de sentiments.
56 Les gens se transforment en horla, chacun prend une forme qui reflète son émotion du moment.

61 Le jour où les humains doivent vivre dans la forêt et les horlas vont vivre dans leur s maisons.
62 Des bogues géantes tombent du haut des châtaigniers. Portez un casque !
63 Frappés par la canicule, les horlas se prennent pour des humains.
64 Le grand froid. Les gens trouvent les horlas chauds et sympathiques, même ceux qui sont hostiles ou dangereux.
65 Les nuages noirs s'amassent en masses gigantesques dans le ciel. Bientôt la foudre frappera celles et ceux qui se sentent coupables.
66 Par un automne rouge sang, les horlas déclarent la guerre aux humains.

NOMS COMPOSÉS

11 Milletruites
12 Bourgcorneille
13 Havresac
14 Monttordu
15 Valsphaigne
16 Futaiedor
21 Vieilorme
22 Franc-cageot
23 Portcoquille
24 Castelnoir
25 Fourpierre
26 Malmarais
31 Noirpertuis
32 Creuxdechouette
33 Vauvert
34 Verteseaux
35 Culoup
36 Veuvebrigand
41 Loupendu
42 Sanglefosse
43 Étrangeville
44 Ventrachou
45 Ronceloup
46 Chandelours
51 Cornebouc
52 Flancrocher
53 Follebosse
54 Rougetourbe
55 Rochefaille
56 Crocenjambe
61 Valperdu
62 Haufort
63 Arbresang
64 Spectreville
65 Glacechêne
66 Pierremousse

NOMS PITTORESQUES

11 Le pot de lune
12 Au vieux fossile
13 Le chat botté
14 La part du diable
15 Aux innocents les mains pleines
16 La cage aux pies
21 La main dans le sac
22 La bougie de graisse
23 Au pain perdu
24 Le mot de passe
25 Les quatre planches
26 Le lampion rêveur
31 Au flacon qui fume
32 À la lettre morte
33 Chez les sans-dents
34 La lanterne éteinte
35 Au silence d'or
36 Chez la vieille en langes
41 L'écu d'or
42 Au déjà-vu
43 Au pas de loup
44 L'outre féconde
45 L'as de pique
46 À la fortune du pot
51 L'arbre à chats
52 L'homme perdu
53 Qui s'y frotte s'y pique
54 La charrue avant les bœufs
55 La femme à barbe
56 Le tronc des pauvres
61 Les grands remèdes
62 Le bon grain de l'ivraie
63 La chance du débutant
64 La feinte de l'ours
65 La main de gloire
66 Au destin farceur

FIGURANTS

Genre :

1-2 masculin
3-4 féminin
5-6 genre indéterminé

Nature :

1 adulte
2 enfant
3 vieillard
4 handicapé
5 animal (ou animal intelligent, ou humain-animal)
6 horla

6 figurants liés aux marchebranches :

1 Un marchebranche en activité
2 Un ancien marchebranche qui a abandonné
3 Un marchebranche accompli
4 Un faux marchebranche
5 Une personne qui a tout oublié et qui pourrait devenir un marchebranche
6 Une personne qui rêve de partir à l'aventure avec les marchebranches

36 Figurants :

1 Ruines
11 Chasseur de reliques. Un accoutrement étrange, du matériel hors d'usage qui lui semple précieux, il inspecte tout, recherche la perle rare.
12 Cheffe de convoi. Elle jure comme un charretier, s'attend à des embuscades, vérifie les bagages, coordonne l'équipe, envoie des éclaireurs.
13 Une archéologue qui perd ses souvenirs et espère les retrouver en explorant les vestiges des temps anciens.
14 Un cultivateur de lichen rouge qui ronge les pierres. Parfois, il est conscient que sa culture est dangereuse, parfois il se régale de cette idée.
15 Une exploratrice de lieux hantés. Elle veut se prouver qu'elle n'a pas peur.
16 Un dératiseur de horlas. Pour lui, ce sont des nuisibles qu'on peut éliminer si on suit un protocole méthodique.

2 Forêt
21 Une charpentière qui tente de consolider des ruines irréparables.
22 Un bûcheron. Il aime les arbres et en même temps il s'est juré de les abattre

jusqu'au dernier car leur temps est révolu, le temps des hommes doit venir.
23 Une Lavandière de souvenirs. Elle lave les mauvais souvenirs des vêtements.
24 Une Carbonnière. Elle brûle du bois pour faire du charbon et elle est membre d'une société secrète de carbonniers aux codes et aux objectifs complexes.
25 Un renard, toujours accompagné d'un lapin. Ils sont très complices.
26 Un homme qui se transforme en arbre.

3 Oubli
31 Une réparatrice et ravaudeuse de mémoire
32 Une sculptrice sur bois qui sculpte les arbres en leur donnant la forme de la mémoire qu'ils contiennent
33 Un peintre qui peint les gens comme ils étaient dans leurs souvenirs.
34 Une louve dont la morsure emporte des souvenirs (elle s'en nourrit).
35 Un moustique qui implante de faux souvenirs.
36 Un lutin qui échange les souvenirs des gens.

4 Emprise
41 Un sculpteur avec un très mauvais caractère qui crée des merveilles à partir de ruines.
42 Une peintresse aux manières très délicates qui peint des horreurs venues de la forêt.
43 Un détective le jour, faussaire de souvenirs la nuit.
44 Une femme champignon qui se multiplie en relarguant des spores dans l'air.
45 Une vache qui donne du lait qui a le goût de ses sentiments.
46 Un scarabée qui crée des têtes parlantes en roulant des détritus.

5 Égrégore
51 Une fromagère qui fabrique des fromages avec des herbes et des sentiments caillés d'amertume, de tristesse, de colère.
52 Un guide qui conduit ses passagers par des raccourcis dangereux au cœur des forêts limbiques.
53 Une devineresse qui lit le futur dans les entrailles des souvenirs des gens.
54 Un arbre qui donne des fruits qui évoquent les pensées qu'ont eu les gens dans la journée : sève-café, pommes d'amour, châtaignes de maux de ventre.
55 Un chat sauvage grimaçant qui vous dit de quoi vous avez les plus besoin (et comment le trouver s'il est d'humeur) si vous le prenez sur vos genoux.
56 Une laie qui prend la forme des plus grandes peurs des gens du coin, en gardant toujours un peu ses traits de sanglier.

6 Horlas
61 Une ourse caparaçonnée par un agrégat de déchets. Elle souffre et aidera celui qui décide de la nettoyer spontanément.

62 Un mouton qui reconnaît les visages et les émotions, capable d'appeler à l'aide quand un des siens est en danger, il peut franchir des barrières, il est capable de s'attacher profondément à un autre mouton ou à un humain. Son frère est devenu chien de berger parce qu'il a été élevé avec des chiens.
63 Une gobeline-chouette qui peut voler et aussi prendre l'apparence d'êtres de notre passé.
64 Une personne qui se transforme en corbeau et cherche à répandre la noirceur sur le monde.
65 Un sorcier qui vit dans un puits, passe son temps à ricaner et peut offrir à quiconque ce qu'il désire le plus, mais sous une forme empreinte de noirceur.
66 Une prêteuse sur gage : elle rachète des dettes d'honneur qu'elle transforme en monstres qui viennent pourchasser ceux qui ne viennent pas rembourser.

HORLAS

6 attitudes de horlas

1 bienfaisant
2 maléfique
3 neutre
4 affamé
5 dangereux
6 représente une ressource précieuse, mort ou vif

36 horlas

11 Ramifications et rayonnements d'écorce. Noyau sphérique, branches qui dardent à l'infini. Tumeurs, craquelures et éclairs. L'Arbre-Soleil !
12 Un horla chasseur d'autres horlas.
13 Un horla qui tue toute personne qui abat un arbre.
14 Hyènes de la nuit qui viennent se repaître du remords des gens.
15 Une petite divinité domestique associée à un domaine du foyer, du village ou d'un métier.
16 Un papillon de nuit avec des dizaines d'yeux. Il voit tout, il sait tout.
21 Un loup qui se laisse mourir de faim parce qu'il refuse de manger des êtres sensibles.
22 Le changepeau : un être dont la peau change d'apparence et de texture pour se fondre dans la forêt.
23 Un robot de pierre de l'ancien empire qui vient de se réveiller et qui ne comprend pas ce nouveau monde, ni qui est bon ou qui est mauvais.
24 Une sorcière qui prétend que l'échec de ses formules est dû à un mauvais ingrédient.
25 Le premier mort de l'année qui marche avec une capuche noire et une faux et le chariot des morts.
26 Un homme-carpe muet.
31 Une personne qui porte à la fois des signes de jeunesse et de vieillesse.
32 Un horla qui se transforme en nourriture. Si on le mange, il nous possède.
33 Une araignée géante qui capture ses proies pour leur voler de la mémoire.
34 Un cerf noir aux bois en ronces, ancien dieu protecteur devenu maléfique, qui déteste les humains.
35 Un monstre imaginé par un petit enfant pour le protéger et qui peut prendre des initiatives terribles.
36 Une créature séduisante et sans cœur avec un corset de branches, des cheveux de feuilles et des lèvres en insecte.
41 Sa peau est un terreau, ses yeux sont des galeries, ses cheveux sont des lombrics, sa

langue est une limace. Que rampe la Reine des Vers !
42 L'animal tutélaire d'une communauté. Il la protège mais peut aussi la punir.
43 Une créature de feu qui brûle tout ce qu'elle touche.
44 Un horla dont tout le monde a déjà entendu parler, mais que personne n'a jamais vu.
45 Le cerf aux bois porteurs de chandelles. Il peut guider les égarés comme les perdre à jamais.
46 La dame blanche. Ce fantôme demande de l'aide aux voyageurs mais peut les conduire à un sort funeste si on ne comprend pas comment lui faire oublier sa vie d'avant.
51 Une personne très ordinaire qui se comporte de façon monstrueuse.
52 Le Bonhomme Douleur accompagne les blessés et grandit à mesure que leur état s'empire.
53 Un arbre sur lequel poussent des têtes pleurantes, méchantes ou doucereuses.
54 L'arbre à oreilles, il entend les ragots et les soupirs que le vent colporte et les cris des somnambules et il s'en nourrit.
55 Le chat copieur : un chat sauvage qui vous observe depuis l'orée de la forêt et se met à envier votre vie. Il commence par singer vos manières, puis se met à porter les mêmes vêtements que vous et à exercer le même métier. A la fin, il usurpe votre vie entière, si bien que vos proches ne vous reconnaissent plus et c'est vous qu'on accuse d'imposture.
56 L'ogre qui vient manger les petits enfants qui refusent de manger leur soupe.
61 Des horlas qui se font passer pour humains en mimant leurs comportements sociaux. Ils s'intéressent aux personnes qui s'intéressent à elles, mais peuvent alors devenir obsédés par ces personnes.
62 Hans mon hérisson, un homme avec une peau de hérisson, il sait comment rompre l'enchantement (toutes les nuits il pose sa peau de hérisson au sol, et il faut la brûler dans le feu) mais ne le révélera qu'à des personnes de confiance. Aux autres, qui ne tiennent pas leur promesses, il les meurtrira de ses piquants.
63 Le loup-berger. Il se présente à l'entrée des villages sous la forme d'un berger humain et demande l'asile pour son troupeau de moutons. Si on le laisse rentrer, les moutons deviennent des loups et dévorent les habitants.
64 Des horlas qui mangent les déchets et sont capturés pour devenir des esclaves domestiques.
65 Un horsain : un humain qui se transforme en horla.
66 Un corax : un être qui peut prendre trois formes : humain, corbeau et humain à tête de corbeau. Les corax possèdent la mémoire de leurs ancêtres, ils se croient maudits, et ils sont tous un peu fous.

36 autres horlas

11 Un confrère des masques d'or : les confrères ressemblent aux humains mais ils sont

d'un autre sang. Certains veulent prendre le pouvoir, d'autres se cachent, d'autres voudraient faire la paix entre les deux sangs. Ils se reconnaissent avec des masques en or qu'eux seuls sont capables de porter sans être brûlés.
12 Un varou : un loup intelligent et sorcier qui peut parler et marcher sur deux pattes.
13 Des chats-hibous : ces créatures perchées dans les arbres adorent les farces et les moqueries.
14 Un escargot géant mangeur d'hommes.
15 Un gnome : un humain difforme qui a conservé tous ses souvenirs.
16 Une grande chauve-souris à tête de cheval.
21 Des boules de glu jaune qui peuvent tomber des arbres ou étendre des tentacules, s'animer n'importe où et bloquer le passage.
22 Un serpent rouge constricteur si long qu'on n'y voit ni la tête ni la queue.
23 Des ronces géantes, si on coupe une épine, elle repousse deux fois plus grande à la vitesse d'une épée lancée avec force.
24 Une silhouette noire qui court dans la forêt.
25 Des arbres avec des branches vivantes comme des tentacules.
26 Des chats noirs qui suivent les promeneurs à la trace dans la forêt.
31 Du sel blanc qui tue toute vie sur son passage.
32 Une araignée jaune qui provoque la folie.
33 La mycose métaphorique. Cette mycose vit sous le sol de la forêt et fait pousser des objets en lien avec la trace émotionnelle des environs. Dans une contrée marquée par la guerre, la mycose fera pousser des hallebardes, de heaumes et de masses d'armes. Dans une contrée marquée par des disparitions d'enfants, elle fera pousser des poupons, des jouets et des boîtes à musique.
34 L'araignée du soir. Elle apporte l'espoir aux personnes qui ont sa faveur. À celles qui leur déplaît, elle apparaît le matin...
35 Le nain jaune. Facétieux, un peu alchimiste, un peu fou, toujours capricieux. Le nain jaune peut être un allié précieux comme une menace terrible.
36 Le troll sous le pont. C'est dangereux de traverser les ponts sans bien regarder autour de soi.
41 La tarasque. Un grand et très ancien reptile rampant couvert de mousse et d'écorce qui écrase toute la forêt sur son passage.
42 L'enfant-chardon. Aussi innocent que piquant.
43 Le sanglier rieur. Il piétine tout sur son passage en poussant un horrible rire nerveux.
44 La mouche qui rote. Minuscule et mal élevée, elle apporte la maladie.
46 Le cygne noir. Quand il apparaît, c'est pour détourner l'attention de ce qui est vraiment important.
51 Le brochet ardent. Prise convoitée par les plus audacieux pêcheurs, ce poisson énorme a de quoi se défendre. Il a une mâchoire acérée et peut générer des éclairs de feu ou d'électricité.
52 Des arbres qui ressemblent à des mains géantes.

53 Des horlas mêlés à la populace humaine qui cachent leurs visages ou leurs corps sous des capuches.
54 Le diable. Il se cache dans une bouteille, il vous conseille derrière votre épaule, il vous serre la main.
55 Des voix dans le vide. Elles semblent venir de nulle part mais en connaissent long sur vous.
56 Sanglegoules ! Corps de sanglier, peau de poulet, gueule de chien. Dévoreurs de chair humaine !
61 Un golem, créature modelée avec de l'humus et des cheveux par une personne en mal de compagnie.
62 Une chauve-souris qui se nourrit de la mémoire des humains en aspirant leur sang. Elle peut prendre une apparence d'humain et de loup.
63 Une masse noire sous la terre, de la taille d'une forêt sinon plus. Divinité du monde en quête de vengeance.
64 Une statue de l'ancien empire que de pauvres fous ont ramené au village, fascinés par sa beauté. Elle cache un monstre à l'intérieur d'elle.
65 Un cerf blanc qui protège la forêt le jour et conduit les chasses célestes la nuit.
66 Un insecte qui recrache d'autres insectes qui en recrachent d'autres, à l'infini.

PRÉNOMS

Sentez-vous libre de modifier le nom en fonction du figurant à nommer. Par exemple, si vous préférez éviter que le nom corresponde à un vrai mot du dictionnaire, vous pouvez ajouter une syllabe. *Ainsi, Hermine devient Hermeline, Renard devient Relunard.*

<u>1 Ruines</u>
11 Désolante
12 Ermite
13 Sable
14 Fondrière
15 Fantôme
16 Maléfice

<u>2 Forêt</u>
21 Charbon
22 Clairière
23 Orée
24 Feuille
25 Érable
26 Charme

<u>3 Mémoire</u>
31 Vestige
32 Souvenir
33 Mentor
34 Agathe
35 Caméo
36 Chimère

<u>4 Emprise</u>
41 Carême
42 Enracine
43 Oubli
44 Écorce
45 Éclose
46 Miasme

<u>5 Égrégore</u>
51 Hantise
52 Totem

53 Passion
54 Changeline
55 Limbe
56 Hermine

<u>6 Horlas</u>
61 Aube
62 Sylphe
63 Asphodèle
64 Chrysalide
65 Soupir
66 Opprobre

11 Innocent
12 Cascade
13 Écaille
14 Marasme
15 Carcasse
16 Pirouette
17 Visage
18 Hulotte
19 Œuf
20 Brume
21 Cénacle
22 Signe
23 Basilic
24 Chêne
25 Pendule
26 Terrier
31 Renard
32 Éternité
33 Épervier
34 Lune
35 Mare
36 Mercure
41 Rosée
42 Givre
43 Loutre
44 Fractale
45 Ténèbre
46 Cristal
51 Rossignol

52 Songe
53 Élixir
54 Vipère
55 Canopée
56 Fougère

ÉMOTIONS

Attribution de l'émotion :

Il s'agit du sentiment que le figurant :
1-2 éprouve.
3-4 inspire.
5-6 feint.

6 émotions :

1 Peur
2 Colère
3 Tristesse
4 Joie
5 Dégoût
6 Sérénité

36 émotions :

11 Extase
12 Joie
13 Sérénité
14 Optimisme
15 Amour
16 Admiration
21 Confiance
22 Acceptation
23 Soumission
24 Terreur
25 Peur
26 Appréhension
31 Crainte
32 Étonnement
33 Surprise
34 Distraction
35 Désappointement
36 Chagrin
41 Tristesse
42 Songerie
43 Remords
44 Aversion

45 Dégoût
46 Ennui
51 Mépris
52 Rage
53 Colère
54 Contrariété
55 Agressivité
56 Haine
61 Vigilance
62 Anticipation
63 Intérêt
64 Désir
65 Plaisir
66 Absence d'émotion

Inspiration : La roue des émotions de Robert Plutchik.

BIZARRERIES

Ruines
11 Tient une boutique qui n'a jamais de client.
12 Met le feu au bois pour des raisons inexprimées au départ.
13 Possède une relique très puissante dont il ignore l'intérêt.
14 Passe son temps à ouvrir des noix qui sont vides.
15 Parle une langue inconnue faite d'onomatopées.
16 Prétend être un horla avec une apparence humaine.

Forêt
21 Vit dans un taudis au milieu des bois.
22 Vêtu de feuilles et de branches tressées.
23 Grave des pense-bêtes sur les troncs d'arbres.
24 Change complètement d'humeur si le climat change.
25 De minuscules forêts poussent sur les choses à son toucher.
26 Cache une partie animale (crocs de loup, queue de lézard, oreilles d'ours...).

Oubli
31 Possède une curieuse machine volante qui pétarade.
32 Raconte aux arbres des souvenirs, des rumeurs et des anecdotes.
33 Vêtu d'habits de l'ancien empire qui sont mal assortis.
34 Entasse des objets sans valeur jusqu'à s'en construire une maison.
35 S'empare des affaires des marchebranches et jongle avec.
36 Conserve de drôles de choses dans des bocaux.

Emprise
41 Passe à travers les murs.
42 Des champignons lui poussent dessus.
43 Est d'une grande laideur mais tous les autres figurants le trouvent d'une grande beauté.
44 Dégage des volutes de fumée.
45 Pleure des choses triviales, rit des choses graves.
46 Porte des fardeaux qui font trois fois son poids.

Égrégore
51 Vit avec les fantômes de son passé.
52 Nu et recouvert d'humus pour guérir d'une maladie mentale.
53 Connaît tous les souvenirs d'un marchebranche.
54 Grosses gouttes de transpirations, larmes géantes ou bulles qui sortent de son nez.
55 Lit les sentiments des gens.
56 Est le sosie d'un marchebranche.

Horlas
61 A des mains sans ongles.
62 Oublie tout ce qui s'est passé la veille. A chaque aube un nouvel arbre pousse quelque part, qui contient ses souvenirs.
63 Emmailloté comme un bébé.
64 Recrache des petites choses monstrueuses.
65 Joue aux échecs avec un partenaire qu'on ne voit jamais.
66 Change complètement d'apparence d'un jour sur l'autre.

OBJETS

Si vous préférez limiter le potentiel des objets, ils peuvent être à usage unique ou leur usage peut coûter une noirceur (cf chapitre *Noirceurs*).

Provenance ou utilité de l'objet :

11-12-13 trésor gardé par un horla
14-15-16 ingrédient de sorcellerie
21-22-23 héritage de famille
24-25-26 récompense de seigneur
31-32-33 fruit d'un larcin
34-35-36 découverte dans un arbre creux ou dans le sol
41-42-43 détail dans une maison
44-45-46 relique de légende
51-52-53 marchandise de foire
54-55-56 contrefaçon vendue par un camelot
61-62-63 dérivant sur la rivière
64-65-66 porte-bonheur d'une personne

36 objets :

<u>1 Ruines</u>
11 Une bombe-châtaigne à retardement.
12 Une hache qui peut couper n'importe quel arbre.
13 Une sarbacane et des fléchettes qui effacent la mémoire.
14 Un bocal contenant du lichen rouge qui peut se multiplier et ronger la pierre très vite.
15 Un pigeon voyageur qui permet de propager de fausses rumeurs et les rendre vraies.
16 Un piège à griffes pour capturer des horlas.

<u>2 Forêt</u>
21 Une corde en racines qui permet de faire s'écrouler une maison si on l'agrippe par la cheminée.
22 Un sac sans fond qui contient des petits cailloux qui permettent de toujours retrouver son chemin.
23 Une horloge en bois avec un coucou qui raconte à chaque heure un souvenir d'une chose qu'il a vue une autre fois qu'il était sorti de sa boîte.
24 Une graine qui contient les germes de toute une forêt.
25 Un petit coffre fermé à clef qui sert à emprisonner un sentiment.
26 Un livre de contes sur les créatures de la forêt. Tous ces contes sont vrais.

3 Mémoire
31 Un miroir qui permet de voir chaque personne au pire moment de sa vie.
32 Une planche de l'arbre qui sert à faire le carton des tarots de l'oubli.
33 Un bâton de sourcier qui sert à trouver les sources de l'eau de mémoire.
34 Une cape qui permet de prendre l'apparence d'une personne dont on se rappelle au moins du visage.
35 Une boussole qui pointe toujours vers l'endroit où se trouve l'être aimé.
36 Une carte du tarot de l'oubli excédentaire : l'Arcane du Horla.

4 Emprise
41 Un balai qui permet de réparer une maison laissée à la déchéance. Peut-il défaire ce qu'il a fait ?
42 Une pipe en chêne et une blague remplie de mousses de la forêt. En fumer permet de prendre la forme du dernier être qui a fumé de cette même pipe.
43 Un sablier qui fait s'écouler le temps à l'envers.
44 Une bague qui absorbe la maladie. Il faut mettre la bague puis l'offrir à quelqu'un. Cette personne hérite alors de votre maladie.
45 Une fiole d'eau bénite pour exorciser un lieu, un objet, ou un démon.
46 Un portant d'eau qui transforme ceux qui en boivent en horlas.

5 Égrégore
51 Un pinceau et une toile qui permettent de peindre les lieux comme ils étaient avant.
52 Un arbre creux pour y cacher des sentiments.
53 Une montre à gousset qui indique le temps qu'il nous reste à vivre.
54 Une brosse à cheveux qui arrache toute la chevelure au lieu de la coiffer.
55 Une fiole de parfum qui contient tous les sentiments du monde.
56 Un cadre de tableau. Si on y place sa tête, on découvre ce qu'il y a de plus beau ou de plus laid en nous.

6 Horlas
61 Une épée qui permettrait de tuer n'importe quel horla.
62 Une grosse châtaigne qui vibre comme un œuf. Que contient-elle ?
63 Un cor de chasse pour effrayer ceux des horlas qui étaient jadis des humains.
64 Un appeau à horlas.
65 Une marmite qui permet de cuisiner une nourriture qui transforme celui qui en mange en horla façonné par les émotions que le cuisinier a mis dans la marmite.
66 Une pelle qui permet de creuser des passages vers des tanières à monstres.

DÉTAILS FORESTIERS

Pour typer un figurant, un monstre ou un décor, combiner le résultat de la table avec son idée initiale.

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Grive / Perdrix
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis

55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

REPAS

Surprise sur la nourriture :

1 trop copieux.
2 mauvais, raté ou cramé.
3 immangeable.
4 contient un trésor.
5 on sert aux marchebranches de la chair d'animal, de horla ou d'humain, visible ou cachée.
6 on ne leur sert rien par ignorance, inculture, pauvreté, avarice, hostilité ou mépris.

18 repas :

11-12 Une tarte aux pignons de pin et une cocotte bouillie.
13-14 Une fève et un dé à coudre d'eau de pluie.
15-16 Un bouquet d'ail et une chicorée fumante.
21-22 Un gratin de fougères et du jus de canneberge.
23-24 Une terrine d'oignons et de morilles et du confit de noix.
25-26 Du pain de voyage aux graines et de la tisane d'hellébore.
31-32 Des brochettes de cèpes et de marrons et du sirop de sapin.
33-34 Des pâtes aux algues et de la sève de bouleau.
35-36 Un émincé d'amanites sur lit de feuilles mortes et une soupe de glands.
41-42 Une omelette aux morilles et des pommes cuites.
43-44 Une salade de mousses et de la bave d'escargot.
45-46 Une poêlée de trompettes de la mort et un gâteau de myrtilles.
51-52 Des pommes de terre cuites sous la cendre et un bouillon aux lentilles d'eau.
53-54 Du pain de châtaignes et du vin aux épices.
55-56 Une purée de navets et de la bière d'oubli.
61-62 De la confiture de betterave et de l'hydromel.
63-64 Une tartine de graine germées et des beignets aux fruits des bois emballés dans une serviette.
65-66 Une salade de pissenlits et d'orties et de l'élixir de sève de bouleau.

ENTOURLOUPES

Motivations :

Le commanditaire confie la mission aux marchebranches plutôt que de la confier à d'autres ou de s'en charger lui-même car :
11-12-13 Il est privé de liberté ou de moyens d'agir.
14-15-16 Il est impuissant ou se sent impuissant à gérer le problème lui-même.
21-22-23 Il manque de temps, de ressources ou d'énergie.
24-25-26 Personne ne veut l'aider.
31-32-33 Il veut participer à la mission, mais sous l'escorte des marchebranches.
34-35-36 Il a trop peur du danger, de l'échec ou des conséquences.
41-42-43 Il préfère garder l'anonymat.
44-45-46 Il a prévu de faire porter le chapeau aux marchebranches si ça tourne mal.
51-52-53 Il pense que les marchebranches sont les personnes élues, ou les plus qualifiées, ou les moins inaptes pour cette mission.
54-55-56 Il veut mettre les marchebranches à l'épreuve.
61-62-63 Il pense que les marchebranches auront moins de scrupules que les autres mercenaires envisagés.
64-65-66 Il compte sur les marchebranches pour garder le secret sur toute la mission.

36 entourloupes :

1 Cartes (1)

Quelque chose d'inhabituel au sujet de la carte du tarot de l'oubli en récompense de la mission

11 La lame a été volée
12 Le commanditaire a vraiment besoin d'aide mais n'a pas de carte à offrir, il s'offre en compagnon en échange, ou propose un service.
13 La carte est maudite. Si un marchebranche l'utilise pour monter en expérience, soit elle provoque une noirceur, soit elle provoque une catastrophe.
14 Le dessin de la carte est très inquiétant. Que ce soit la meneuse ou le joueur qui ait la main pour raconter, le souvenir sera terrible.
15 La carte a été maladroitement dessinée à la main par le commanditaire. Elle est inefficace.
16 La carte est une fausse, à l'insu du commanditaire. Elle donne juste un souvenir, sans permettre de monter en expérience, et on ignore si ce souvenir est vrai ou faux.

2 Cartes (2)

Encore quelque chose d'inhabituel au sujet de la carte.

21 Le commanditaire ne donne pas la carte mais dit où en trouver une.
22 Le commanditaire est une personne puissante qui s'assure la mainmise sur les tarots de l'oubli et devient le guichet unique pour les missions
23 Le commanditaire ne donne pas de carte mais propose de transmettre à un marchebranche (artisan ou saltimbanque) une technique pour en fabriquer. Mais sa technique est maudite. La première carte fabriquée apporte une noirceur au marchebranche qui la lit. La deuxième apporte deux noirceurs, et ainsi de suite.
24 Après leur avoir confié la mission, le commanditaire oublie la carte derrière lui en partant. Les marchebranches vont-ils s'en emparer ou lui rendre ?
25 Les marchebranches trouvent une carte perdue. S'ils l'utilisent pour monter une expérience, une personne les aborde ensuite et prétend être le propriétaire, il leur demande de s'acquitter d'une mission pour lui rembourser la perte.
26 Une personne sans défense possède une carte sans l'intention de demander une mission aux marchebranches pour l'instant. Cela a l'air facile de lui dérober, en revanche le marchebranche qui la volera écopera d'une noirceur.

3 Mission délicate

La mission que le commanditaire confie aux marchebranches est problématique, ou quelque chose vient perturber leurs affaires.

31 Le commanditaire demande de tuer une personne innocente.
32 Une autre équipe de marchebranches est en concurrence sur la même mission.
33 Le commanditaire donne une mission qui est en concurrence avec une autre que les marchebranches ont acceptée (il faut apporter au commanditaire l'objet qu'ils doivent déjà apporter à un autre, il faut sauver une personne que l'autre commanditaire veut capturer, ou l'inverse...). Il paye une carte de plus pour avoir l'avantage.
34 Le commanditaire veut que sa mission soit accomplie en urgence. Il offre deux cartes au lieu d'une.
35 Deux missions sont très urgentes. Celle qui sera délaissée au profit de l'autre dégénérera très vite et très gravement, voire finira en catastrophe.
36 Le commanditaire leur confie une mission sans les payer, contre un service qui leur serait très utile. Entre chantage et échange de bons procédés, la limite est mince.

4 Mission personnelle

La mission est reliée à la vie personnelle des marchebranches.

41 L'une des personnes impliquées dans l'aventure sort tout droit du passé d'un des marchebranches.

42 Le méchant de l'aventure est une personne que les marchebranches aiment, respectent ou admirent.
43 Le commanditaire a besoin que les marchebranches fassent un acte ou un discours public pour les besoins de l'aventure, qui aura un fort impact sur leur réputation.
44 Pour réussir la mission, les marchebranches vont devoir sacrifier un être ou une chose qui leur est cher.
45 Le commanditaire voit dans un des marchebranches une personne spéciale, qui serait la seule à même de permettre la réussite de la mission, soit qu'elle a des pouvoirs spéciaux, qu'elle est élue, ou tout simplement qu'elle a des relations ou des connaissances uniques.
46 Le commanditaire demande aux marchebranches d'enquêter sur un crime sans savoir que c'est l'un des marchebranches qui a commis ce crime (ce dernier l'ignore aussi, ou au contraire s'en rappelle).

5 Commanditaire

Le commanditaire est loin d'être neutre.

51 Le commanditaire oblige les marchebranches à travailler pour lui, les menaçant de représailles s'ils refusent.
52 Le commanditaire insite pour accompagner les marchebranches dans la mission. En réalité, la mission est un prétexte, le commanditaire a son propre plan et veut se servir des marchebranches pour le couvrir, le protéger ou lui servir de bouc émissaire.
53 Le commanditaire a une très mauvaise réputation, peut-être même qu'il a déjà nui aux marchebranches par le passé.
54 Le commanditaire leur demande de proposer leurs services à un commanditaire concurrent et de faire en sorte de faire capoter la mission concurrente, ou de lui rapporter des informations sur ce commanditaire concurrent.
55 Le commanditaire menace de faire du mal à des personnes innocentes si les marchebranches refusent de travailler pour lui.
56 En accomplissant l'aventure, les marchebranches vont découvrir un terrible secret sur le commanditaire, que lui-même a oublié ou feint d'avoir oublié.

6 Erreur ou mensonge

Le commanditaire se trompe ou ment sur un détail de la mission

61 L'objectif de la mission est présenté comme bénéfique, en réalité si la mission est accomplie comme demandé, il en résultera un effet désastreux. (ou l'inverse)
62. L'un des êtres, lieux ou objets impliquées dans l'aventure est présenté comme dangereux alors qu'en réalité il est bienfaisant. (ou l'inverse).
63 La mission est banale mais tout en cherchant à l'accomplir, les marchebranches

seront confrontés à une grande menace ou vont découvrir un terrible secret.
64 L'objectif de la mission ne se trouve pas ou plus à l'endroit où le commanditaire leur a dit d'aller le trouver ; en revanche une fois qu'on est dans cet endroit (une prison, un volcan, une forêt maudite...), il est difficile d'en sortir.
65 La mission est impossible à réaliser, soit parce qu'elle est trop difficile, soit parce qu'une des personnes, des lieux ou des objets nécessaires n'existent plus.
66 Il y a erreur sur l'identité de la personne qui fait l'objet de l'aventure (qu'il faille capturer, protéger, aide ou voler cette personne...).

Inspirations :
La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle, Copyright ©1999, 2002 S. John Ross

216 Situations dramatiques

11 (La Roue de la Fortune) : Implorer : une personne en péril implore qu'on la tire de l'embarras.
111 (La Maison-Dieu) La personne explorait des ruines, elle est coincée sous des décombres.
112 (La Justice) La personne a déjà fait plusieurs fausses alertes au loup, maintenant elle est vraiment attaquée par un loup, mais plus personne ne la croit
113 (Le Jugement) La personne se sait en danger de mort, mais elle ne se rappelle plus la nature de la menace
114 (Le Fou) La personne demande à ce qu'on la protège d'elle-même
115 (La Mort) : La personne en question est déjà morte, c'est un fantôme.
116 (La Force) : Un horla est victime d'une traque et demande protection.

12 (L'Étoile) Sauver : une personne se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
121 (La Lune) La personne provoque volontairement ou non les catastrophes où elle intervient ensuite en sauveuse.
122 (L'Ermite) La personne veut aller chercher des victimes perdues en forêt.
123 (La Papesse) La personne veut rappeler aux autres ce qu'ils ont oublié.
124 (Le Bateleur) La personne veut sauver les autres d'une maladie, au risque d'être elle-même affectée.
125 (Le Pendu) La personne veut libérer les autres d'une hantise qui leur pourrit la vie.
126 (Le Diable) La personne veut redonner figure humaine à ceux qui se sont transformés en horlas.

13 (L'Empereur) Venger un crime : une personne venge le meurtre d'un autre personne.
131 (La Tempérance) La personne est prête à dévaster la région pour accomplir sa vengeance
132 (Le Monde) La personne se cache dans le maquis en attendant son heure.
133 (Le Soleil) La personne veut avant tout qu'éclate la vérité.
134 (Le Chariot) La personne prône la loi du talion : œil pour œil.
135 (Le Pape) La personne veut faire revivre au meurtrier toute l'horreur de son crime.
136 (L'Amoureux) La personne fait un pacte avec des monstres pour se venger.

14 (L'Impératrice) Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.
141 (Le Jugement) La famille sera déchirée si la personne essaye de se venger.
142 (La Papesse) La personne a jadis fait un pacte de sang avec celle dont elle veut se venger, un arbre de la forêt en porte les traces.

143 (La Lune) Le membre de la famille qui a accompli un forfait l'a depuis oublié.
144 (La Tempérance) Tout le monde pousse la personne à pardonner ou abandonner son projet de vengeance.
145 (L'Amoureux) La personne aime passionnément celle dont elle veut se venger, ou vice versa.
146 (Le Fou) Le désir de vengeance transforme peu à peu la personne en monstre.

15 (L'Ermite) Être traqué : une personne doit s'enfuir pour sauver sa vie.
151 (La Maison-Dieu) La personne fuit un cataclysme naturel ou magique.
152 (Le Pape) La personne est la cible d'une chasse à l'homme rituelle.
153 (La Roue de la Fortune) La personne revient par erreur à l'endroit précis où ses ennemis l'attendent.
154 (Le Diable) Le péril que fuit la personne séduit ou contamine tout ce qu'elle rencontre sur la route.
155 (La Mort) La personne est traquée dans ses cauchemars.
156 (Le Bateleur) La personne est traquée par des horlas pour qui elle constitue une nourriture essentielle ou un composant pour leur magie noire.

16 (Le Monde) Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'une personne.
161 (Le Soleil) La personne réanime une relique très dangereuse.
162 (Le Chariot) La personne s'aventure dans une forêt interdite où elle est repérée par une menace très ancienne.
163 (L'Impératrice) La personne prophétise un désastre, mais personne ne la croit, et finalement elle le provoque malgré elle.
164 (Le Pendu) La personne est porteuse saine d'une maladie avec un fort pouvoir de contamination.
165 (L'Étoile) La personne fait une action qui génère suffisamment d'égrégore pour entraîner de terribles conséquences magiques.
166 (La Force) La personne ligue les monstres comme les hommes.

21 (L'Empereur) Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenu.
211 (La Justice) L'objet du désir vient d'être détruit.
212 (L'Ermite) L'objet du désir est au cœur d'un insondable forêt hantée.
213 (La Roue de la Fortune) La personne a eu la main sur un indice pour récupérer l'objet du désir, mais a perdu cet indice.
214 (La Tempérance) Le désir de possession dévore la personne.
215 (L'Amoureux) L'être ou l'objet désiré est attaché à un autre.
216 (La Lune) L'objet du désir est maudit ou dangereux.

22 (Le Jugement) Se révolter : une personne insoumise se révolte contre une autorité supérieure.

221 (L'Empereur) La personne se rebelle contre une autorité qui entend gouverner les hommes après la chute de la civilisation.
222 (Le Monde) La personne a juré de mettre fin à la suprématie de la forêt.
223 (La Justice) Les pauvres vendent leurs souvenirs aux plus riches et la personne lutte contre cette injustice.
224 (Le Pape) L'autorité a le pouvoir de dicter ses actes et ses pensées à la personne, tout le monde est manipulé.
225 (Le Chariot) La personne lutte contre une autre qui s'est fabriquée une fausse réputation héroïque.
226 (La Force) La personne lutte contre les horlas qui veulent dominer le monde, par la force ou par la ruse.

23 (L'Étoile) Être audacieux : une personne tente d'obtenir l'inatteignable.
231 (Le Soleil) La personne veut faire renaître l'Âge d'Or.
232 (L'Impératrice) La personne veut transformer la forêt en paradis végétal.
233 (Le Bateleur) La personne veut éradiquer l'oubli.
234 (La Mort) La personne veut devenir immortelle.
235 (La Papesse) La personne veut devenir omnisciente.
235 (Le Diable) La personne veut éradiquer tous les horlas.

24 (Le Pendu) Ravir ou kidnapper : une personne kidnappe une autre personne contre sa volonté.
241 (La Maison-Dieu) Le kidnappeur emporte sa proie dans des ruines oubliées.
242 (L'Ermite) Le kidnappeur emporte sa proie au fond de la forêt.
243 (Le Fou) Le kidnappeur est manipulé, en réalité c'est l'otage qui tire les ficelles.
244 (La Roue de la Fortune) L'otage se rallie à la cause de son son ravisseur.
245 (La Lune) Le kidnapping a lieu dans les rêves.
246 (Le Bateleur) Le kidnappeur va faire des expériences sur son otage, peut-être le transformer en monstre.

25 (La Papesse) Résoudre une énigme : une personne essaie de résoudre une énigme difficile.
251 (Le Pendu) La société est corrompue, et met des bâtons dans les roues de l'enquêteur.
252 (L'Étoile) L'énigme est aussi compliquée que la plus noire des forêts, seule une martingale magique pourrait la résoudre.
253 (Le Chariot) La personne enquête sur son propre passé.
254 (La Mort) La personne est en danger de mort si elle ne résout pas l'énigme, il y a un compte à rebours.
255 (Le Pape) Il s'agit d'une énigme métaphysique .
256 (Le Monde) L'énigme est le secret de l'existence des horlas.

26 (La Force) Obtenir ou conquérir : une personne essaie de s'emparer d'un bien précieux.
261 (La Maison-Dieu) Le bien est le dernier artefact en état de marche de sa génération.
262 (Le Fou) Le bien est caché dans une forêt qu'il faut explorer ou détruire.
263 (La Tempérance) La personne doit d'abord se rappeler où se trouve le bien ou à quoi il sert.
264 (Le Soleil) Le bien précieux exerce une attirance surnaturelle sur la personne.
265 (Le Jugement) Le bien précieux est une chose légendaire, s'en emparer peut transformer votre destinée.
266 (Le Diable) Le bien précieux est un horla qui peut servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.

31 (L'Amoureux) Haïr : une personne voue une haine profonde à une autre personne.
311 (L'Empereur) Elle la déteste car cette personne a ruiné sa vie
312 (La Justice) Elle veut capturer la personne et la perdre en forêt.
313 (Le Fou) Elle a oublié la raison de sa rancune.
314 (L'Impératrice) Elle la déteste et en même temps elle l'aime à la folie.
315 (Le Monde) Cette haine commence à transformer l'environnement et les gens.
316 (La Papesse) Des horlas se nourrissent de cette haine et l'entretiennent.

32 (L'Empereur) Rivaliser : une personne veut atteindre la situation enviable d'un proche.
321 (La Roue de la Fortune) La seule solution est de prendre la place de ce proche, causant ainsi sa ruine.
322 (L'Étoile) La personne doit s'entraîner dans des lieux secrets ou traverser la forêt pour tenter un nouveau départ sur des terres vierges.
323 (La Tempérance) La personne a ignoré tous les inconvénients de cette situation enviable et va les réaliser au fur et à mesure qu'elle s'en approche.
324 (La Maison-Dieu) De plus en plus de personnes convoitent la même situation.
325 (La Mort) Ce proche est en fait décédé, c'est un fantôme ; on ne peut l'égaler qu'en rejoignant l'au-delà.
326 (Le Bateleur) Un horla va proposer un pacte diabolique à la personne pour qu'elle atteigne son but.

33 (L'Amoureux) Adultère meurtrier : pour posséder son amant, une personne tue son conjoint.
331 (Le Pape) La mort du conjoint serait une grande perte pour la civilisation ; parce que c'est un sage, un sauveur ou un chef éclairé.
332 (La Lune) L'amant est obligé de se cacher en forêt après son crime.
333 (L'Impératrice) Le conjoint est un proche parent ou ami du meurtrier, mais ce dernier l'a oublié.

334 (Le Pendu) L'amant a manipulé la personne pour causer la mort de son conjoint.
335 (La Justice) En réalité, le conjoint est une projection mentale du meurtrier. Le meurtrier risque sa vie en portant la main sur son alter-ego.
336 (Le Diable) Le meurtrier est un horla changeforme et a pris l'apparence du conjoint après l'avoir tué.

34 (L'Ermite) Folie : sous l'emprise de la folie, une personne commet des crimes.
341 (Le Jugement) La personne est persuadée d'agir pour le bien commun.
342 (Le Soleil) Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.
343 (La Force) La personne commet ses crimes dans un état second et les oublie aussitôt après.
344 (Le Chariot) La personne est sous l'influence d'une maladie contagieuse ; elle est la première manifestation d'une épidémie de crimes.
345 (La Lune) La personne a été envoûtée par un sorcier.
346 (Le Monde) La personne pense que ses proches ont été remplacées par des horlas et qu'elle doit s'en débarrasser.

35 (Le Jugement) Imprudence fatale : une personne commet une grave erreur.
351 (La Maison-Dieu) Cette erreur va causer la ruine d'une communauté.
352 (L'Ermite) La personne se perd en forêt, sans matériel de survie.
353 (L'Amoureux) La personne fait du mal à une autre personne car elle l'a pris pour quelqu'un d'autre.
354 (Le Chariot) C'est un symptôme avant-coureur. Le jugement des gens s'altère à grande vitesse.
355 (La Roue de la Fortune) C'est une petite erreur, mais elle connaît une série de conséquences graves, comme le battement d'ailes du papillon.
356 (Le Pape) La personne agit sous les conseils d'un horla trompeur.

36 (La Papesse) Inceste : une relation impossible entre proches.
361 (La Force) Si ces personnes se lient, cela peut provoquer une guerre.
362 (Le Fou) Ils prennent la fuite en forêt pour se soustraire au jugement.
363 (Le Soleil) Les deux personnes ignoraient qu'elles étaient proches.
364 (La Mort) Les deux personnes sont prêtes à se débarrasser de ceux qui s'opposeraient à leur union.
365 (La Justice) Quelqu'un maudit leur union, et les fléaux s'abattent sur eux.
366 (Le Diable) Cette faute est en train de les transformer en horlas, eux ou le fruit de leur union.

41 (Le Pendu) Tuer un des siens inconnus : une personne tue un proche sans le savoir.
411 (L'Étoile) Les personnes ont été séparées longtemps par un cataclysme.
412 (L'Empereur) Lors d'une bataille de tir à l'arc en forêt, une personne tue un proche en tirant entre les arbres au jugé.

413 (La Tempérance) La personne tue quelqu'un et ensuite la mémoire lui revient : il s'agissait d'un de ses proches perdus de vue.
414 (Le Bateleur) La personne avait de bonnes raisons de tuer ce proche, mais elle est dans le déni ou elle prétend avoir été victime d'un envoûtement.
415 (L'Impératrice) Une personne en tue une autre par colère, avant de reconnaître un proche de qui elle avait été séparé il y a bien longtemps à cause d'une prophétie qui disait qu'elle la tuerait.
416 (La Force) Le proche s'est transformé en horla, il était méconnaissable et la personne l'a tué en pensant tuer un horla comme les autres.

42 (Le Jugement) Se sacrifier à l'idéal : une personne donne sa vie pour un idéal.
421 (Le Chariot) Une personne en a convaincu une autre de se sacrifier pour son peuple dans une bataille héroïque.
422 (La Roue de la Fortune) Pour prouver qu'homme et forêts peuvent vivre ensemble, une personne s'est transformée en arbre.
423 (La Mort) Au moment de rendre l'âme, la personne a oublié pour quel idéal elle mourrait.
424 (Le Pape) Une personne en manipule d'autres pour qu'elles se sacrifient à sa cause.
425 (Le Fou) Cette personne croyait tellement que sa mort serait utile qu'elle a en effet changé le cours des choses.
426 (La Papesse) Un horla se nourrit des sacrifices ; si on le tue, peut-être que les suicides d'idéalistes cesseront ?

43 (L'Amoureux) Se sacrifier aux proches : une personne se sacrifie pour sauver un proche.
431 (Le Monde) Une personne en a sauvé une autre d'un tremblement de terre, mais du coup elle a disparu dans une faille.
432 (La Justice) Une chasse au sanglier a tourné mal et le sanglier s'est retrouvé contre le chasseur, qui serait mort si une personne ne se serait pas interposée.
433 (La Tempérance) Une personne était condamnée par une maladie d'oubli, une autre a pris la maladie pour elle.
434 (L'Impératrice) Une personne a mis tous ses savoirs dans un livre pour que sa communauté puisse en avoir trace, mais ça l'a tué.
435 (La Maison-Dieu) Une personne s'est sacrifiée pour générer suffisamment d'égrégore pour en faire revenir une autre à la vie.
436 (Le Pendu) Une personne s'est accusée d'un crime pour couvrir un proche et elle a été exécutée. En réalité, ce n'est pas ce proche qui a commis le crime, mais un monstre qui avait usurpé son apparence.

44 (Le Soleil) Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.
441 (Le Bateleur) Une personne collectionne des reliques de plus en plus dangereuses
442 (L'Étoile) Une personne est attirée par la forêt. Elle s'y enfonce au détriment de

sa sécurité.
443 (L'Ermite) Une personne enquête sur son propre passé, oubliant de vivre dans le présent.
444 (Le Diable) Une personne se passionne pour les transformations corporelles, au risque de perdre son humanité.
445 (La Lune) Une personne passionnée de folklore recueille de vieilles légendes terrifiantes qui risquent de devenir réalité si quelqu'un les lit.
446 (L'Empereur) Une personne est prête aux pires extrémités pour protéger ces enfants, qu'elles soient nécessaires ou que ça la rassure seulement sur leur confort et leur sécurité.

45 (Le Jugement) Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, une personne sacrifie un être proche.
451 (Le Soleil) Chaque année, une personne doit sacrifier un de ses enfants pour accorder un climat plus clément à sa communauté
452 (Le Chariot) Pensant que chaque génération doit survivre de façon autonome, une personne abandonne ses enfants dans la forêt.
453 (La Papesse) Une personne oublie ses proches pour pouvoir consacrer toute sa mémoire à des études cruciales.
454 (La Roue de la Fortune) Pour guérir son amour transformée en hérisson, une personne transforme les membres de sa famille pour en comprendre le processus.
455 (La Mort) Une personne pense qu'en découpant ses proches, elle peut fabriquer des remèdes contre diverses épidémies.
456 (Le Pape) Une personne forme tous ses proches à devenir chasseur de horlas.

46 (La Force) Rivaliser à armes inégales : une personne décide d'affronter un autre plus fort que lui.
461 (L'Empereur) Une personne se rebelle contre un chef de guerre qui fait régner la terreur dans la région.
462 (Le Fou) Un renard très rusé tente de mettre fin à la chasse en jouant des tours de plus en plus dangereux et audacieux aux chasseurs.
463 (La Justice) Un gamin féroce se venge de personnes qui l'ont brutalisé en utilisant un lance-pierres dont chaque coup fait perdre un souvenir.
464 (La Tempérance) Une personne provoque des adversaires de plus en plus puissants pour leur voler leur force.
465 (La Lune) Une personne veut affronter un adversaire qui est hors d'atteinte car l'un d'entre eux est décédé.
466 (Le Monde) Une personne s'est juré de terrasser une Divinité Horla.

51 (Le Diable) Adultère : une personne trompe une autre personne.
511 (La Maison-Dieu) Cet adultère entraîne la chute de toute une communauté.
512 (L'Ermite) Une personne en trompe une autre avec un animal de la forêt.

513 (L'Amoureux) Une personne se marie à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.
514 (Le Pendu) Une personne en pousse une autre à commettre un adultère par manipulation mentale.
515 (L'Étoile) Une personne refait sa vie après un veuvage mais son conjoint en conçoit une offense depuis la tombe.
516 (Le Bateleur) Une personne ou un horla changeforme se fait passer pour le conjoint d'un autre et tente ainsi de s'attirer ses faveurs.

52 (L'Impératrice) Crimes d'amour : une personne amoureuse s'égare et commet un crime.
521 (La Tempérance) Une personne enlève la personne qu'elle aime à sa communauté, faisant fi des conséquences.
522 (Le Fou) Une personne veut partir à l'aventure avec la personne qu'elle aime, pour cela elle vole un précieux cochon capable de déterrer des truffes en or dans la forêt.
523 (La Papesse) Une personne efface le passé de la personne qu'elle aime afin qu'ils puissent vivre leur passion.
524 (Le Bateleur) Pour faire preuve de sa valeur auprès de celle qu'elle aime, une personne ramène dans sa communauté un objet qu'elle juge précieux mais qui est chargé d'emprise.
525 (Le Pendu) Une personne est entraînée par celle qu'elle aime à commettre des crimes de plus en plus graves dans l'espoir d'être aimée en retour.
526 (La Roue de la Fortune) Une personne devient folle d'amour et se transforme alors en dangereux horla.

53 (La Justice) Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
531 (Le Diable) Une personne découvre que son être aimé veut causer la ruine de sa communauté.
532 (L'Ermite) L'être aimé va perdre dans la forêt celles et ceux qu'elle croit convoiter la personne de ses pensées.
533 (La Lune) L'être aimé commet des crimes qu'il oublie aussitôt après.
534 (Le Jugement) L'être aimé, pour assurer la sécurité financière du foyer, fait croire à des personnes qu'elles sont atteintes d'une maladie mortelle et leur vend un remède miracle : la personne qui l'aime s'en rend compte le jour où elle est elle-même atteinte de la vraie maladie.
535 (Le Monde) L'être aimé fabriquait des faux tarots de l'oubli qui changent le passé au lieu de le faire redécouvrir.
536 (L'Amoureux) L'être aimé s'avère être un horla aux mœurs monstrueuses.

54 (L'Empereur) Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.

541 (La Force) Deux héritiers de clans rivaux tombent amoureux.
542 (L'Étoile) Deux personnes s'aiment mais leurs communautés respectives décident de fuir les dangers de la forêt par deux directions opposées.
543 (Le Soleil) Si les deux personnes concrétisent leurs amours, elles peuvent s'autodétruire : tout le monde le sait sauf ces deux personnes qui l'ont oublié.
544 (L'Impératrice) L'un des amoureux est atteint d'une mutation qui peut contaminer l'autre, et leurs familles respectives veulent empêcher ça.
545 (La Mort) L'un des amoureux fait partie du monde des morts. Les morts comme les vivants veulent empêcher cet union.
546 (Le Pape) Une personne humaine et un horla tombent amoureux : leurs espèces respectives jugent cette union contre-nature et dangereuse.

55 (Le Chariot) Aimer l'ennemi : une personne en aime une autre même si elle est son ennemie.
551 (La Maison-Dieu) Une personne en aime une autre qui l'a séduite uniquement dans l'espoir de provoquer la chute de sa communauté.
552 (La Roue de la Fortune) Une personne qui vit en communion avec la forêt tombe amoureuse d'une personne qui veut couper tous les arbres.
553 (La Mort) Une personne tombe amoureuse de la personne qui a fait tuer toute sa famille : elle ne la reconnaît pas.
554 (Le Bateleur) Une personne tombe amoureuse d'une autre qui va la faire sombrer dans la drogue.
555 (Le Pendu) Une personne est tellement persécutée par une autre que sa seule porte de sortie et d'en tomber amoureuse ou de la séduire.
556 (La Force) Une personne qui traque les horlas sans relâche tombe amoureuse d'un être de leur espèce.

56 (Le Soleil) L'ambition : une personne est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
561 (L'Empereur) Une personne veut prendre la tête d'une communauté, quitte à écraser ses rivaux et à mettre en danger la communauté elle-même.
562 (Le Chariot) Une personne veut tracer une grande route à travers la forêt, quitte à défricher sans retenue et à chasser des communautés et des animaux de leur habitat naturel.
563 (La Tempérance) Une personne veut atteindre l'excellence dans son domaine : elle revend ses souvenirs contre plus de talent.
564 (La Papesse) Une personne ambitieuse reçoit de mauvais conseils d'une autre qui en fait l'instrument de ses propres intérêts.
565 (Le Jugement) Une personne veut tellement devenir la meilleure dans un domaine que ses rivaux chutent les uns après les autres, par magie, et à son insu.
566 (L'Impératrice) Une personne a besoin du sang d'un certain type de horlas pour accéder au pouvoir suprême et entreprend alors une traque systématique de ces

créatures.

61 (La Maison-Dieu) Lutter contre Dieu : une personne est prête à affronter Dieu pour assouvir son ambition.
611 (Le Pape) Une personne est prête à démanteler toute une religion pour s'assurer la suprématie.
612 (Le Monde) Une personne cherche à tuer le dieu de la forêt pour détruire la forêt.
613 (La Justice) Une personne menace de tuer Dieu si on ne lui rend pas sa mémoire perdue.
614 (L'Étoile) Une déesse demande à un de ses héros de tuer tous les autres dieux pour ensuite régner à ses côtés.
615 (La Lune) Une personne veut tuer une déesse pour rendre fous les personnes qui le vénèrent.
616 (Le Diable) Une personne veut tuer une Divinité Horla réputée comme étant le gibier le plus prestigieux du monde.

62 (L'Amoureux) Jalousie : mépris et jalousie amènent une personne à poser des actes regrettables.
621 (Le Fou) Une personne convoite les trésors d'un chasseur de reliques et s'apprête à le faire tomber en disgrâce et s'arroger ses découvertes.
622 (L'Ermite) Une personne est si jalouse de la beauté d'un des animaux de la forêt qu'elle en organise la traque.
623 (La Tempérance) Une personne jalouse le passé d'une autre et finit par le lui voler.
624 (Le Bateleur) Une personne jalouse les talents physiques d'une autre et l'empoisonne avec un produit qui déforme son corps.
625 (Le Jugement) Une personne en jalouse et en méprise une autre. Elle génère sans le savoir un mauvais œil qui va s'acharner sur cette personne jalousée.
626 (La Maison-Dieu) Une personne estime que les horlas sont la nouvelle étape de l'évolution et dit aux autres que c'est une menace pour l'humanité.

63 (Le Pendu) Erreur judiciaire : une personne est injustement accusée et condamnée.
631 (Le Diable) Par obscurantisme, une personne se fait accuser d'une crime juste parce qu'elle appartient à une tribu à la mauvaise réputation.
632 (Le Fou) Alors qu'un crime est commis, la personne qui en a été le témoin prend le maquis de peur d'être accusée.
633 (La Justice) Une personne est accusée à tort parce que la mémoire des témoins est défaillante.
634 (La Lune) La personne pense être innocente mais en réalité, elle a commis des crimes alors qu'elle était dans un état second.
635 (La Papesse) La personne n'a commis aucun des crimes dont on l'accuse mais les crimes ont été commis car elle avait très envie de les faire, sans passer par l'acte : les crimes ont eu lieu à cause de l'égrégore.

636 (L'Amoureux) Un horla prend l'apparence d'une personne et s'en sert pour commettre des crimes.

64 (La Roue de la Fortune) Remords : rongé par la culpabilité, une personne a des remords.
641 (La Mort) La personne fait tout pour réparer un crime qui est irréparable.
642 (Le Monde) La personne a dévasté l'habitat naturel de certains êtres et depuis elle se repent en protégeant l'environnement.
643 (L'Étoile) La personne est en quête d'un sort qui lui ferait oublier son crime, pour enfin trouver le sommeil.
644 (La Force) La personne qui se sent coupable développe des réactions psychosomatiques et devient peu à peu un monstre.
645 (L'Ermite) La personne a tellement de remords qu'elle finit par être une victime des mêmes crimes qu'elle a commis.
646 (Le Chariot) Les remords de la personne prennent la forme de monstres qui terrorisent la région.

65 (Le Soleil) Retrouvailles : après une longue absence, des personnes se retrouvent ou se reconnaissent.
651 (L'Empereur) Séparées pendant la jeunesse par une guerre de tribus, deux personnes se retrouvent. L'une est devenue puissante, l'autre misérable.
652 (Le Pape) Les deux anciens amis sont condamnés par un mauvais sort à se perdre en forêt s'ils se séparent à nouveau.
653 (L'Amoureux) Ces personnes croient se reconnaître mais il s'agit de souvenirs implantés ou d'identités usurpées.
654 (La Force) Deux personnes jumelles séparées dès leur plus jeune âge, l'une a grandi dans la lumière, l'autre est resté cloîtrée car elle était hideuse, mais des deux laquelle est vraiment la bête ?
655 (Le Fou) L'une des deux personnes n'existe pas, elle est le fruit de l'imagination de l'autre.
656 (La Roue de la Fortune) L'une des deux personnes finit par réaliser que l'autre est devenue un horla, à moins qu'il s'agisse d'un horla qui aurait pris son apparence.

66 (La Mort) L'épreuve du deuil : une personne doit faire le deuil d'une personne aimée.
661 (Le Chariot) La personne endeuillée ravage la région pour oublier sa peine.
662 (Le Pendu) La personne endeuillée part mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.
663 (La Papesse) La personne essaye d'oublier le défunt pour oublier sa peine, mais en essayant d'effacer son passé, elle fait de troublantes découvertes.
664 (La Lune) La personne se transforme physiquement et mentalement à cause de son deuil.

665 (Le Bateleur) La personne endeuillée entreprend des expériences contre-nature pour redonner vie à la personne aimée.
666 (Le Diable) La personne endeuillée façonne un être à l'image de la personne aimée.

Inspiration :
Les 36 situations dramatiques de Georges Polti
https://fr.wikipedia.org/wiki/36_situations_dramatiques

arcanes du tarot et situations dramatiques

Jetez deux dés si vous voulez tirer une arcane au hasard. Le résultat correspond aux chiffres arabes entre parenthèses, les chiffres romains correspondent au numéro de l'arcane dans le jeu de tarot, les chiffres arabes sans parenthèses correspondent aux entrées sur la table des situations dramatiques.

(11) I Le Bateleur
124, 156, 233, 246, 326, 414, 441, 516, 524, 554, 624, 665

(12) II La Papesse
123, 142, 235, 25, 316, 36, 426, 453, 523, 564, 635, 663

(13) III L'Impératrice
14, 163, 232, 314, 333, 415, 434, 52, 544, 566,

(14) IV L'Empereur
13, 21, 221, 311, 32, 412, 446, 461, 54, 561, 651

(15) V Le Pape
135, 152, 224, 255, 331, 356, 424, 456, 546, 611, 652

(16) VI L'Amoureux
136, 145, 215, 31, 33, 353, 43, 513, 536, 62, 636, 653

(21) VII Le Chariot
134, 162, 225, 253, 344, 354, 421, 452, 55, 562, 646, 661

(22) VIII La Justice
112, 211, 223, 312, 335, 365, 432, 463, 53, 613, 633,

(23) IX L'Ermite

122, 15, 212, 242, 34, 352, 443, 512, 532, 622, 645

(24) X La Roue de la Fortune
11, 153, 213, 244, 321, 355, 422, 454, 526, 552, 64, 656

(25) XI La Force
116, 166, 226, 26, 343, 361, 416, 46, 541, 556, 644, 654

(26) XII Le Pendu
125, 164, 24, 251, 334, 41, 436, 514, 525, 555, 63, 662

(31) XIII La Mort
115, 155, 234, 254, 325, 364, 423, 455, 545, 553, 641, 66

(32) XIV La Tempérance
131, 144, 214, 263, 323, 413, 433, 464, 521, 563, 623

(33) XV Le Diable
126, 154, 235, 266, 336, 366, 444, 51, 531, 616, 631, 666

(34) XVI La Maison-Dieu
111, 151, 241, 261, 324, 351, 435, 511, 551, 61, 626

(35) XVII L'Étoile
12, 165, 23, 252, 322, 411, 442, 515, 542, 614, 643

(36) XVIII La Lune
121, 143, 216, 245, 332, 345, 445, 465, 533, 615, 634, 664

(41) XIX Le Soleil
133, 161, 231, 264, 342, 363, 44, 451, 543, 56, 65

(42) XX Le Jugement
113, 141, 22, 265, 341, 35, 42, 45, 534, 565, 625

(43) XXI Le Monde
132, 16, 222, 256, 315, 346, 431, 466, 535, 612, 642

(44) [sans chiffre] Le Fou
114, 146, 243, 262, 313, 362, 425, 462, 522, 621, 632, 655

(45) Le Horla

(46 à 66) relancez le dé des dizaines

Rôles des souvenirs cruels

1 Édification : la personne fait face à son passé. Elle en apprend plus sur elle-même, sur sa part claire ou sa part obscure. Elle grandit de ses erreurs, de ses blessures et de ses fautes. Elle accepte son passé.
2 Repentir : la personne est tourmentée par ce qu'elle a fait ou permis par le passé. Elle fait amende honorable, acte de contrition ou change son comportement du tout au tout.
3 Vengeance : la personne veut se venger des personnes qui l'ont fait souffrir, qui l'ont dupée ou l'ont entraîné à causer des souffrances. Elle cherche à les humilier, à les détruire, à leur causer un mal équivalent, ou à les tuer. À moins que ce soit elle qui soit la cible d'une quête de vengeance.
4 Justice : la personne a été victime ou témoin d'un crime. Elle veut que la vérité éclate au grand jour et que les coupables soient traduits en procès et connaissent un juste châtiment. À moins que ce soit elle la cible de la justice.
5 Pardon : la personne veut obtenir le pardon des personnes qu'elle a fait souffrir, ou, si celles-ci sont inaccessibles, de leurs proches ou de la société. À moins qu'elle ne poursuive son propre tourmenteur pour exiger de lui des excuses.
6 Réparation : la personne veut réparer ce qui a été brisé, faire repousser ce qui a été rasé, reconstruire ce qui a été détruit, donner une vie pour une vie, sous une même forme, une forme équivalente ou une forme supérieure. La personne refuse le pardon ou ne s'en contente pas : elle veut rétablir l'équilibre.

AVENTURES

Faction : personne ou groupe de personnes ou de créatures poursuivant un intérêt commun (avec de possibles dissensions)
Menace : phénomène non-intelligent qui peut faire pression (maladie, incident climatique, danger magique, technologie...)
Pour des aventures subtiles, effectuez deux tirages et mélangez le résultat.
Combinez aussi avec d'autres tables ou avec des éléments de contexte récupérés dans un autre livre de Millevaux.

11 Amnésie

Des personnes se réveillent sans souvenir récent, dans une situation délicate. Qui leur a effacé la mémoire, et comment ? Comment sont-ils arrivés là ? À qui peut-on se fier ? Comment se dépêtrer de cette situation ? Est-ce une mise en scène ? Est-ce qu'une révélation sur le phénomène de l'oubli se cache derrière tout ça ?

12 Base cachée

Des personnes découvrent un endroit secret où se prépare quelque chose de grave. Faut-il contrer ou détruire cet endroit, s'allier à eux, prévenir quelqu'un ou leur voler leurs ressources ?

13 Capturer

Des personnes doivent s'emparer d'un endroit, d'un objet ou d'une personne au cœur de la forêt qui est convoité ou protégé par une faction ennemie. Quelles ressources ? Les informations sont-elle fiables ? Y a-t-il des innocents sur place ?

14 Chantage

Une faction détient les souvenirs compromettants d'une personne et réclame de plus en plus de choses en échange de son silence. La faction est-elle liée à ce souvenir ? Y a-t-il d'autres chantages ? Le souvenir est-il réel ? Comment la faction se l'est-il procuré ?

15 Chasse à l'homme

Une faction pourchasse une personne. Est-ce pour l'appréhender, la juger, la tuer, la protéger ou pour le plaisir de la chasse ? Quels sont les moyens de la faction et de la proie ? Les motivations exactes de chacun ?

16 Concours

Un grand tournoi où tous les moyens sont bons. Quel est l'enjeu du concours ? Qu'arrivera-t-il au perdant ? Qu'espère le gagnant ? Quel est le piège ?

21 Course au trésor
Plusieurs factions sont en compétition pour mettre la main sur une relique de l'Âge d'Or en premier. Où se trouve le trésor ? Quelle est sa nature exacte ? En quoi consiste-t-il ? Qu'espère chaque faction ? Qui garde le trésor ?

22 Défense
Une faction doit défendre un passage ou un endroit contre une autre faction ou une menace. Pourquoi cette défense est-elle cruciale ? Quelles sont les motivations de l'attaquant et des défenseurs ? Quels sont les moyens de chacun ?

23 Déplacement
Des personnes se retrouvent dans un endroit inconnu. Qui les amené là ? Pour quelle raison ? Comment s'en échapper ? Est-ce le vrai monde, ou les forêts limbiques, ou un rêve, ou un enfer personnel créé par l'égrégore ?

24 Détournement
Les personnes sont à bord d'une caravane qui traverse la forêt, quand cette caravane est détournée par une faction. Quelle est la motivation exacte de ce détournement ? Y-a-t-il un autre danger au sein de la caravane ? Comment se comportent les passagers ?

25 Diplomatie
Les personnes doivent négocier avec une faction, mais elles sont mal préparées, et les coutumes et les attentes de la faction sont étranges. Y a-t-il une taupe au sein de l'équipe de négociation ? Leur échec est-il programmé, et pourquoi ? Que leur cache-t-on ?

26 Effraction
Les personnes doivent entrer dans un domaine protégé ou dangereux, s'emparer d'un trésor ou d'une personne, et repartir. Ou ne vaut-il mieux pas détruire ou transformer l'objet de l'effraction ? Quelles sont les défenses adverses ? La motivation exacte des personnes ? Leur commanditaire ? Quelle surprise les attend ?

31 Enquête
Les personnes enquêtent sur un crime ou une atrocité. Qui peut les renseigner ? Quels indices ? Quelles sont les fausses pistes ? Qui instrumentalise cette enquête ? Quel rôle l'oubli et l'égrégore jouent dans cette affaire ? Le crime en est-il vraiment un ?

32 Escorte
Les personnes doivent faire traverser la forêt à un objet ou une personne en toute sécurité. Quelle est la nature de leur précieuse cargaison ? Que se passera-t-il si elle est détruite ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les motivations des assaillants ?

33 Étrange
Un phénomène inexplicable perturbe la vie des gens, les personnes sont chargées de l'élucider. Est-ce lié à l'oubli, l'emprise ou l'égrégore ? Ou le fait d'une faction mystérieuse ? De quoi ce phénomène est-il le symptôme ? En quoi est-il lié aux personnes ?

34 Exploration
Les personnes explorent la forêt. Qu'espèrent-elles atteindre ? Ruines de l'âge d'or, horla légendaire, lieu hanté ? Qui veut les en empêcher ? Qui veut les prendre de vitesse ? Quels sont les dangers sur la route ? Quelle surprise les attend ?

35 Fauteurs de troubles
Une faction sème le désordre et l'anarchie. Une communauté charge des personnes de s'en débarrasser. Quelles sont ses libertés d'action ? Qui protège la faction ? Qui tire les ficelles ? De quoi cette menace est-elle un signe avant-coureur ?

36 Gestion
Les personnes doivent gérer une communauté, un clan ou une équipe de mercenaires. Sont-elles des fusibles ? Pourquoi leur a-t-on confié cette responsabilité ? Quelles sont les menaces ? Comment la communauté voit-elle ses nouveaux dirigeants ?

41 Grain de sable
Les personnes ont compris qu'une faction ennemie ourdit un plan machiavélique ? Comment vont-elle gérer cette information ? Que va faire cette faction pour les faire taire ? En quoi consiste le plan ?

42 Harcèlement
Les personnes sont la cible d'une attaque. Comment se protéger ? Pourquoi leur en veut-on ? Peut-être sont-ils porteurs sains d'un virus horla, transportent-ils un remède contre l'oubli à leur insu, ou veut-on les empêcher de couper des arbres

sacrés.

43 Nettoyer la zone

Les personnes sont chargées de purger entièrement une forêt de ses horlas. Est-ce pour faciliter un défrichage ? Est-ce pour masquer la destruction d'une cible en particulier ? Quels sont les moyens de défense des horlas ? Les motivations des commanditaires ?

44 Portail

Un grand portail s'est ouvert vers les forêts limbiques, déversant horlas et autres menaces sur le monde. Les personnes sont chargées de gérer l'invasion et de refermer le portail. Qui a ouvert le portail ? Où mène-t-il exactement ? Que se passera-t-il de grave si on le referme ?

45 Pourchasser

Les personnes doivent pourchasser à travers la forêt une personne ou une faction ennemie après qu'elle ait commis un forfait, et la rattraper avant qu'elle ait rejoint sa base protégée. Quels sont les dangers auxquels les pourchassants ne sont pas préparés ? Quelles sont les protections et les complicités des fugitifs ? À qui profite le crime ? À qui profite le châtiment ?

46 Prison

Les personnes sont prisonnières d'une poche de forêt limbique, d'une prison ou d'un cauchemar. Elles doivent s'en échapper. Pourquoi sont-elles là ? Avec qui peut-on s'allier parmi les autres prisonniers et gardiens ? À qui ne faut-il surtout pas faire confiance ? Quelles sont les sécurités de la prison ? Qu'y a-t-il à l'extérieur ?

51 Quête

Les personnes doivent à tout prix trouver un objet rare et mystérieux (une relique, un espèce végétale, un horla unique) pour permettre à une faction d'endiguer une menace (l'emprise, l'égrégore, l'oubli, les horlas). Comment savoir où se trouve cet objet, et quelles sont ses véritables propriétés ? Que leur cache-t-on ? Quelles sont les factions ennemies ou concurrentes ?

52 Refuge

Des personnes se réfugient dans un abri au cœur de la forêt pour échapper à une menace. Mais cet abri cache une autre menace. Les deux menaces sont-elles liées ? Quelles sont leur nature ? Qui est déjà dans l'abri ? Ont-elles échoué ici par hasard ?

53 Ruines récentes

Les personnes découvrent qu'une communauté est tombé en ruines du jour au

lendemain. Qu'est-il arrivé aux habitants ? Pourquoi ? Reste-t-il des fantômes ou des témoins ? En quoi ces ruines sont-elles liées aux personnes ? Avec l'égrégore, rien n'arrive jamais par hasard.

54 Chasse

Les personnes chassent un animal ou une créature à travers la forêt. Quelles sont leurs motivations exactes ? Les dangers sur la route ? La nature exacte du gibier, ses capacités ? Que se passera-t-il si le gibier est tué ou capturé ? Qui chasse les chasseurs ?

55 Secours

Les personnes ont reçu un message d'alerte d'une communauté isolée en forêt, et partent à sa rescousse. Qu'y a-t-il de trompeur avec ce message ? Quel danger pense courir la communauté ? En a-t-elle seulement conscience ? Quel danger réel court-elle ? Pourquoi les personnes sont-elles si motivée à voler au secours de la communauté ?

56 Survie

Les personnes sont perdues dans une forêt inconnue. Elles doivent chercher confort et nourriture dans un environnement mystérieux et hostile. Comment vont-elles retrouver leur chemin ? Quelles sont les autres factions présentes dans cette forêt ? Quelles menaces ? Que risque-t-on la nuit quand on monte un bivouac ? Que risque-t-on lorsqu'on se déplace ?

61 Trésor !

Les personnes explorent une forêt inconnue à la recherche d'un trésor, pour leur fin personnelle. Quelle fausse idée se font-elles sur le trésor ? Quels sont les dangers en route, comment le trésor est-il protégé, y a-t-il des factions concurrentes à leur insu ? Comment réagiront les personnes rencontrées sur la route à l'annonce que la forêt cache un trésor ? Comment les personnes réagiront si on les bombarde de questions ?

62 La Zone

Les personnes doivent traverser une forêt particulièrement dangereuse, qui grouille de menaces qui s'en prennent indifféremment à tout intrus. Que cherchent-elles à atteindre ? Pourquoi la Zone est-elle si dangereuse ? Qui faudra-t-il secourir en chemin ? Avec quelle faction louche faudra-t-il s'associer pour survivre ?

63 De l'autre côté de la barrière

Rejetez sur la table, mais inversez les rôles.

64 Faux souvenirs

Rejetez sur la table. Mais certaines personnes ont des motivations qui leur ont été implantées : souvenirs trafiqués, sorcellerie, oubli... Elles réaliseront plus tard qu'elles sont dans le mauvais camp.

65 Glissement d'opinion

Rejetez sur la table. Tout se transforme. Au cours de l'aventure, une menace va devenir un atout, un allié va devenir un ennemi, certaines factions vont sortir de leur neutralité ou de leur passivité.

66 Le mal, c'est le bien

Rejetez sur la table. Au cours de l'aventure, les factions qui semblaient bénéfiques cachent en fait de noires motivations. Les méchants sont en fait les gentils. Certains font du mal avec les meilleures intentions du monde, ou à leur insu. Et inversement, certaines menaces pourraient en réalité constituer un bienfait.

Inspirations :
La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle
Copyright ©1999, 2002 S. John Ross

PÉRIPÉTIES

3 tables de péripéties associées

Tirez sur les 3 tables à la fois avec 3 dés différents, ou ne sélectionner qu'une ou deux des tables.

1 : Nature de la péripétie

1 Service à rendre
2 Passage ou Gardien
3 Challenge d'interprétation du personnage ou énigme
4 Piège, surprise, événement inattendu ou course après la montre
5 Antagoniste ou course-poursuite
6 Récompense, trésor, révélation ou retournement de situation

2 : Thème

1 Ruines
2 Forêt
3 Oubli
4 Emprise
5 Égrégore
6 Horlas

3 : Style

1 Eau
2 Feu
3 Air
4 Terre
5 Technologie
6 Mouvement

Inspiration : La technique du Donjon en 5 pièces, par John Four

péripéties-types

Voyager
Affronter un danger
Enquêter
Négocier
Arbitrer
Se préparer

36 péripéties

Emprise
11 La guerre éclate.
12 Une forêt jamais explorée à traverser.
13 Une menace datant de l'ancien empire se réveille.
14 Une communauté se délite ou se déchire.
15 La mort d'une personne est annoncée ou programmée.
16 Les horlas sont installés dans une ruine souterraine.

Forêt
21 Un cataclysme naturel.
22 La végétation envahit une zone.
23 Pour retrouver un souvenir perdu, il faut se rendre dans les forêts limbiques.
24 Les rivières s'empoisonnent.
25 La forêt se meurt.
26 La végétation devient dangereuse.

Oubli
31 Une personne perd un souvenir précieux.
32 Un voyage dans la forêt de mémoire d'une personne.
33 Les amis des marchebranches les oublient.
34 L'oubli ronge une population.
35 Une personne révèle un passé commun avec un marchebranche.
36 Des horlas les mauvais souvenirs des marchebranches les pourchassent.

Emprise
41 Les ruines explorées menacent de s'effondrer.
42 La forêt se transforme à toute vitesse, devenant un piège mortel.
43 Une zone où un sortilège déforme les souvenirs.
44 La zone est contaminée par l'emprise. Il faut fuir ou se transformer physiquement ou moralement.
45 Le décor ou les personnes se transforment en fonction de leurs émotions.
46 Une personne devient un horla.

Égrégore
51 Une demeure hantée à exorciser.
52 Une vieille légende de la forêt prendrait corps. Il faut aller vérifier sur place.
53 Une enquête à mener alors que les croyances deviennent réalité et que la vérité déforme les choses.
54 Une personne en manipule d'autres pour contrer les marchebranches.

55 Les plus grandes peurs de chaque personne prennent corps.
56 Des personnes se rassemblent pour créer un horla à partir de leurs cauchemars.

Horlas
61 Un horla s'est échappé d'une ruine.
62 Pourchassé par un horla à travers la forêt.
63 Le souvenir ou la vérité recherchée est entre les mains d'un horla.
64 Un horla manipule psychologiquement les gens.
65 Une personne est prise pour un horla, au risque d'en devenir un !
66 On commence à considérer les humains animaux et les animaux intelligents comme des horlas, et cela pose des problèmes.

36 cas de conscience

11 Un horla propose qu'on l'aide à permettre que les humains ne posent plus aucun problème. En réalité, il projette de tous les tuer.
12 Découvrir que la personne qu'on aime a commis un acte terrible.
13 Une personne a un grand besoin de l'objet le plus précieux d'un marchebranche.
14 Une personne perpètre un crime, poussée par une autre personne qui l'a envoûtée. Mais c'est un crime qu'elle désirait commettre, elle se retenait et le sort n'a fait que la pousser à passer à l'acte.
15 Devoir tuer une personne innocente parce qu'elle représente une grande menace pour la communauté.
16 Traduire en justice un assassin, ce qui implique de le condamner à mort.
21 Devoir trancher un litige entre deux camps aux torts partagés.
22 Laisser une personne oublier un passé trop lourd ou se suicider.
23 Partager l'impartageable.
24 Devoir résoudre un mystère insoluble.
25 Stopper une guerre entre deux camps irréconciliables.
26 Aider un assassin à s'en sortir libre en échange de son repentir.
31 Refuser de faire le mal malgré une grande récompense.
32 Sacrifier sa réputation pour le bien commun.
33 Sacrifier sa vie, sa réputation, sa liberté ou un proche pour sauver quelqu'un.
34 Choisir entre deux mauvaises solutions ou entre deux maux.
35 Devenir fou pour résoudre une énigme.
36 L'ennemi masqué s'avère être une personne chère ou une personne estimée.
41 L'ennemi fait le mal pour d'excellentes raisons.
42 Juger si les conséquences d'un acte seront bonnes ou mauvaises sans avoir toutes les informations.
43 Mettre à bas un mal sans savoir ce qui prendra sa place.
44 Choisir entre les humains et les horlas ou entre l'ordre et la nature.
45 Un bien pour l'un est un mal pour l'autre.

46 Libérer un prisonnier alors qu'il peut représenter un danger.
51 Pardonner à un assassin repentant.
52 Permettre une vengeance.
53 Avoir un criminel à sa merci et statuer sur son sort.
54 Mission impossible à réaliser.
55 Mission impossible à réaliser sans léser quelqu'un.
56 Un grand méchant propose un pont d'or (ou de cartes) aux marchebranches pour qu'ils se mettent à son service.
61 Une personne est victime d'une injustice ou est dans une grande détresse. Elle n'a aucun moyen de payer pour qu'on l'aide, ou se sent trop mal pour oser demander de l'aide.
62 Juger si on peut laisser un humain se transformer en horla.
63 Devoir choisir qui de deux êtres chers sera sacrifié.
64 Mentir pour le bien d'autrui.
65 Deux solutions qui nuisent chacun à quelqu'un.
66 Il est nécessaire que les marchebranches divulguent ce que leur commanditaire leur a appris mais cela peut nuire à leur réputation de confidentialité.

11 Les habitants d'un village livrent leurs premiers nés aux horlas pour avoir la paix.
12 Accepter qu'une communauté humaine ou horla ait des coutumes étranges et condamne des actes que les marchebranches jugeraient anodins et encouragent des actes qui lui paraîtraient criminels.
13 Rencontrer des animaux intelligents traités et élevés comme des animaux classiques.
14 Rencontrer une société qui bannit les personnes porteuses d'un handicap.
15 Rencontrer une personne qui souffre d'une trop grande compassion envers les animaux, ce qui lui rend la vie impossible.
16 Rencontrer une personne qui se prend pour un être qu'elle n'est pas, ou aspire à devenir ce genre d'être.
21 On demande aux marchebranches de rendre la justice ou de trancher un litige.
22 Un horla mordeur demande à ce qu'on le fasse travers la rivière pour échapper un incendie. Si on lui fait la remarque qu'il risque de mordre la personne qui le fait traverser, il promet de se retenir de mordre. Mais au milieu de la rivière, il mordra quand même, parce que c'est dans sa nature. Sa morsure est empoisonnée, et si la personne mordue perd alors le contrôle, le horla pourrait bien se noyer.
23 Une personne demande aux marchebranches de prendre soin d'elle alors qu'elle constituerait clairement une gêne dans l'exercice de leurs missions.
24 Des animaux herbivores se mettent à manger les humains par esprit de vengeance.
25 Découvrir une boîte qui peut contenir aussi bien un grand mal qu'un grand remède.
26 Un musicien passionné par son art mais sa musique est maudite et rend fou qui l'entend. Les gens veulent lui briser les doigts car il refuse de renoncer à son art qui

est sa raison de vivre.
31 Pour lutter contre l'emprise, les hommes abattent des arbres. Ils coupent les pommiers qu'un vieil homme avait planté de ses mains durant sa jeunesse, et il en ressort dévasté.
32 Une personne a très mauvais caractère mais elle a grand besoin d'aide.
33 Découvrir qu'un héros et un modèle pour les jeunes générations a truqué son passé.
34 Une personne demande à ce qu'on la tue pour abréger ses souffrances ou l'empêcher de devenir folle ou de se transformer en horla.
35 Une personne demande d'en punir une autre mais elle refuse de reconnaître ses propres torts.
36 Une personne commet des crimes. Quand elle est arrêtée, elle prétend avoir été victime de l'emprise ou d'un maléfice, mais rien ne peut le prouver.
41 Accepter qu'un malheur arrive et que tout ce qu'on tentera pour l'empêcher ne fera qu'empirer les choses.
42 Une personne couvre les marchebranches de son affection alors que ceux-ci lui ont fait du mal indirectement.
43 Confier une grande relique à un puissant sans savoir s'il en fera bon usage.
44 Certains horlas sont maléfiques parce que c'est dans leur nature, ils ne le font pas exprès.
45 Rencontrer un grand criminel qui a tout oublié de ses crimes.
46 Laisser une personne sacrifier sa vie pour empêcher un grand malheur ou permettre une grande chose.
51 Un puissant ordonne aux marchebranches de faire une chose qu'ils désapprouvent.
52 Livrer aux autorités une personne qui a commis un crime sans le faire exprès, sachant qu'elle sera jugée aussi durement que si elle l'avait fait exprès.
53 Un puissant menace une population de représailles sévères si personne ne se dénonce pour un crime qui a été commis.
54 Un grand méchant demande aux marchebranches de lui sauver la vie, sachant qu'il pourrait alors continuer ses exactions.
55 Un marchebranche rencontre une personne qui lui a fait beaucoup de mal. Elle semble désormais mener une vie paisible, avec une famille qui l'aime et qui dépend d'elle.
56 Découvrir un endroit idyllique où les gens vivent en harmonie et se demander s'il s'agit d'un piège ou sinon, quel malheur finira par les frapper.
61 Découvrir une personne en train de commettre en crime.
62 Une personne est très souffrante mais le remède coûte vraiment trop cher.
63 Ce qui semble aux marchebranches la meilleure chose à faire est sévèrement puni par la loi dans cette région.
64 Une personne sauve la vie d'un marchebranche (ou lui a sauvé dans le passé) puis lui demande plus tard de sacrifier sa vie pour l'aider.
65 Une personne chère aux marchebranches leur demande de garder le silence sur un crime qu'elle a commis.

66 Empêcher une personne très contagieuse ou très vulnérable d'aller chercher l'amour.

NOIRCEURS

6 noirceurs de marchebranche

1 la révélation d'un point faible
2 une conséquence grave
3 une obligation
4 un handicap
5 une transformation
6 le sacrifice d'un être ou d'une chose chère au marchebranche

6 noirceurs de marchebranche ou de compagnon

1 Ne peut pas dormir à l'intérieur d'une maison ou dans la forêt.
2 Incapable de se repérer en forêt.
3 Tout le monde le croit coupable d'un crime qu'il n'a pas commis.
4 Ne peut plus manger que de la terre.
5 Un élément de son passé est changé, pour le pire. Il s'agit d'un souvenir déjà récupéré, ou d'un nouveau souvenir (qui sera alors le souvenir du nouveau passé).
6 Peur des horlas. Incapable de combattre un horla ou de lui parler.

9 noirceurs d'objet ou de compagnon

1-2-3 Perdu 4-5-6 Noirci

<u>Perdu</u>
1-2 brisé, tordu ou hors d'usage.
3-4 égaré ou volé ou en rupture avec le porteur.
5-6 sacrifié, donné ou vendu.

<u>Noirci</u>
1 maudit : son usage coûte une noirceur.
2 bruyant : son usage alerte les prédateurs des environs.
3 mouchard : un des ennemis du porteur sait en permanence où l'objet se trouve tant qu'il est porté par le marchebranche.
4 corrompu : ne peut plus servir que pour un usage précis, de nature criminelle.
5 inversé : fait exactement l'inverse de son usage initial.
6 détourné : son usage change complètement, pour un nouvel usage à tendance magique.

36 noirceurs de marchebranche ou de compagnon

Ruines

11 Sur sa peau apparaît un tatouage de l'ancien empire qui menace d'exploser s'il n'est pas anesthésié.
12 Recherché à travers les forêts par des chasseurs de prime.
13 Recherché par un ennemi mortel.
14 Remords, dépression ou colère suite à la perte d'un être cher. Interprétation à la discrétion de la joueuse. Si vous jugez l'interprétation trop légère, pensez à proposer un interprétation décidée par vous (une fois par séance) en cas de nouvelle noirceur.
15 Tuera la première personne à qui il donnera un baiser d'amour.
16 Incapable de tuer.

Forêt

21 Provoque la ruine des bâtiments, des forêts ou des communautés sur son passage.
22 Ne peut pénétrer dans une forêt au risque d'une noirceur supplémentaire.
23 Ses actes sont la cible des ragots même quand ils sont commis dans le plus grand secret.
24 Provoque l'hostilité des animaux ou des horlas.
25 Fait peur aux animaux.
26 Un horla (fantôme, esprit ou autre) le hante et discute la justesse de ses actes présents ou passés. Il est impossible de se lier à ce horla.

Oubli

31 Vocation, qualité ou spécialité en partie perdue, dépassée ou oubliée sur tout ou partie de l'étendue de son domaine.
32 Cauchemars. Une fois par aventure, le marchebranche fait un mauvais rêve. Faites jouer ce cauchemar comme une péripétie où vous contrôlez le décor, les figurants et même les autres marchebranches (du moins, leurs alter-ego oniriques).
33 Dette envers quelqu'un avec une menace physique ou magique si elle n'est pas acquittée dans le temps imparti.
34 Récit d'un souvenir compromettant qui s'affiche sur le visage.
35 Pacte de sang : le marchebranche est dans l'obligation de tenir une promesse faite à un figurant, sous peine d'endurer une punition magique.
36 Plus personne ne peut plus tomber amoureuse de lui.

Emprise

41 Atteint d'une maladie ou d'une malédiction mortelle (les symptômes et la fin arriveront lors des prochaines séances, et peuvent être endigués si le marchebranche trouve un remède).
42 Un arbre qui pousse dans le corps.
43 Défiguré.
44 Invalidité d'un membre ou d'une fonction du corps.

45 Pulsions de meurtre. Une fois par séance, demandez un lancer de dés pour que le marchebranche y résiste.
46 Marque physique de noirceur qui entraîne des persécutions.

<u>Égrégore</u>
51 Oubli d'un engagement, d'un devoir ou d'un souhait.
52 Fou. Une fois par aventure, il a une hallucination : vous pouvez alors raconter une chose fausse à la joueuse, sans lui préciser que vous lui avez menti à ce moment.
53 Oubli d'une personne chère.
54 Va commettre un acte grave dans un état second (tout de suite ou plus tard, une seule fois ou une fois par séance, selon la gravité de l'acte).
55 Somnambule. Une fois par séance, se réveille dans un endroit imprévu (lointain, dangereux, insolite, compromettant, dérangeant...).
56 Invisible.

<u>Horlas</u>
61 Tombe amoureux d'une personne (il sera alors incapable de lui faire du mal et aura du mal à refuser ses demandes, peut-être devra-t-il lui avouer son amour) OU est aimé d'une personne.
62 Apparition d'un trait animal (tête de renard, mains d'insecte, yeux de poisson...)
63 Un changeforme prend l'apparence du marchebranche et commet des crimes en se faisant passer pour lui, une fois par séance.
64 Apparence de horla.
65 L'ombre du marchebranche prend sa liberté. Une fois par aventure, elle commet un crime en pensant servir les souhaits du marchebranche, qu'elle interprète à tort.
66 Gain d'un compagnon ou d'un équipement maudit, dangereux ou maléfique. Il est impossible de se lier à ce compagnon ou cet équipement.

JUGEMENTS

Suite aux actes des marchebranches :

1 Un figurant les accuse.
2 Un figurant les approuve.
3 Un figurant les questionne.
4 Un figurant mène l'enquête.
5 Un figurant les pourchasse.
6 Un figurant les récompense (en leur rendant un service, en leur offrant un objet, un compagnon, en s'offrant lui-même comme compagnon...).

CONSÉQUENCES DES MISSIONS ACHEVÉES

11-12-13-14 Un danger non éradiqué frappe les marchebranches ou un décor ou figurant connu d'eux.
15-16-21-22 Un figurant vient récompenser les marchebranches pour une action moralement discutable qu'ils ont commis.
23-24-25-26 Un figurant demande aux marchebranches de refaire une chose équivalente à ce qu'ils ont fait durant la mission. Il offre un objet en récompense.
31-32-33-34 Un figurant (qui peut être le commanditaire) demande aux marchebranches de défaire ce qu'ils ont fait ou tente de le défaire lui-même.
35-36-41-42 Un figurant fait aux marchebranches une prédiction concernant des conséquences très graves ou très bénéfiques de leur mission. Les marchebranches ont encore le temps de changer le destin ou de le provoquer.
43-44-45-46 La meilleure chose que les marchebranches ont accompli durant la mission a en fait des répercussions graves.
51-52-53-54 Les marchebranches revivent une péripétie de la mission précédente dans le cadre d'un rêve partagé, ils peuvent voir ce qui se serait passé s'ils avaient pris des décisions différentes ou s'ils avaient réussi au lieu d'échouer, ou ils peuvent apprendre des choses nouvelles sur le décor et les figurants.
55-56-61-62 Une mission achevée il y a longtemps se rappelle à leur souvenir (refaire un tirage sur la table pour savoir comment). Si les marchebranches ont une courte carrière, il s'agit d'une mission qu'ils ont oubliée (faire un tirage sur la **table des situations dramatiques** ou des **aventures** pour savoir quel type de mission).
63-64-65-66 L'achèvement de la mission est remise en cause ou au contraire, si elle avait été abandonnée, une opportunité de l'achever se présente à nouveau.

Spécialités

Spécialités de voyageur

<u>Expérience 1</u>
1 recherche de passages secrets
2 sens de l'orientation
3 reconnaître un visage
4 attirer la pitié
5 reconnaître les émotions
6 comprendre la langue des horlas

<u>Expérience 2</u>
1 explorer des ruines
2 lire sa route dans les étoiles
3 faire reconnaître son visage
4 attirer l'amour
5 demander une confidence
6 attirer les horlas

<u>Expérience 3</u>
1 trouver le cœur d'un lieu
2 conduire chars et bateaux
3 se rappeler d'une légende
4 réconcilier deux ennemis
5 prouver qu'on dit la vérité
6 parler la langue des horlas

<u>Expérience 4</u>
1 savoir dans quel endroit se trouve l'être ou la chose que l'on cherche
2 construire chars et bateaux
3 colporter une légende
4 arrêter une guerre
5 faire dire la vérité
6 faire la paix avec un horla

<u>Expérience 5</u>
1 savoir dans quel endroit se trouve ce qui nous rendrait heureux
2 construire une machine volante
3 connaître l'histoire intime d'un peuple
4 provoquer une guerre

5 faire des mensonges une réalité
6 réconcilier un humain et un horla

Expérience 6
1 trouver la sortie du monde
2 construire une machine spatiale
3 changer l'histoire d'un peuple
4 trouver le sens de la vie
5 détruire le passé qui hante une région
6 transformer un horla en humain

Spécialités d'artisan

Expérience 1
1 recherche de pièges
2 cuisiner
3 reconnaître un arbre
4 identifier les plantes comestibles
5 ignorer la peur
6 comprendre la langue des animaux

Expérience 2
1 désamorcer des pièges
2 soigner
3 lire la mémoire d'un arbre
4 couper un arbre
5 faire peur
6 échapper aux horlas

Expérience 3
1 fabriquer des pièges
2 construire un abri
3 lire la mémoire d'un lieu
4 briser un objet massif
5 donner du courage aux autres
6 capturer un horla

Expérience 4
1 restaurer une ruine
2 rendre une forêt habitable
3 lire la mémoire du sol

4 développer des attributs animaux
5 mener une troupe
6 dompter un horla

Expérience 5
1 restaurer une ville
2 apprivoiser une forêt
3 lire l'avenir d'un lieu
4 détruire un lieu
5 guérir les souffrances d'un peuple
6 devenir un horla

Expérience 6
1 restaurer une région
2 guérir ou empoisonner une forêt
3 dicter l'avenir d'un lieu
4 construire un lieu
5 construire une nation
6 devenir un maître des horlas

Spécialités de saltimbanque

Expérience 1
1 recherche de trésors
2 bondir dans les hauteurs
3 voler dans les poches
4 faire un objet d'art
5 faire un tour qui redonne le moral
6 raconter des histoires de monstres

Expérience 2
1 marchander
2 creuser des tunnels
3 mener une enquête
4 attirer la curiosité d'une personne
5 faire un tour qui provoque des émotions
6 se déguiser en monstre

Expérience 3
1 arnaquer
2 fabriquer des ponts de cordes

3 passer inaperçu
4 ouvrir les passages fermés
5 faire un tour qui change l'opinion des gens
6 comprendre ce que veulent les monstres

<u>Expérience 4</u>
1 se créer une fausse réputation
2 provoquer un incendie
3 faire oublier son passage
4 verrouiller des passages
5 faire un tour qui crée une légende
6 faire passer quelqu'un pour un monstre

<u>Expérience 5</u>
1 devenir le chef d'une communauté
2 provoquer une explosion
3 changer la façon dont les personnes se rappellent de son passage
4 condamner ou ouvrir l'accès à un lieu
5 transmettre les arts du saltimbanque
6 donner l'envie et les moyens à une personne de devenir un monstre

<u>Expérience 6</u>
1 devenir le chef d'une nation
2 escamoter une région entière
3 changer la légende d'un peuple
4 provoquer la chute ou la renaissance d'une cité
5 changer la culture d'un peuple
6 donner l'envie et les moyens à un monstre de devenir une personne

Spécialités de mage

<u>Expérience 1</u>
1 recherche de magie
2 faire pousser une plante
3 redonner un souvenir lié à soi
4 frapper avec son esprit
5 provoquer une émotion
6 connaître les horlas

<u>Expérience 2</u>
1 recherche de relique

2 commander à un petit animal
3 redonner un souvenir perdu
4 créer une potion magique
5 supprimer une émotion
6 créer un horla illusoire

Expérience 3
1 faire fonctionner une relique
2 commander à un gros animal
3 créer un faux souvenir
4 tempête d'eau ou de vent
5 parler aux esprits
6 apprivoiser un monstre

Expérience 4
1 restaurer une relique
2 commander au bois
3 lire dans l'avenir
4 tempête de feu ou de terre
5 apprivoiser un esprit
6 commander à un horla

Expérience 5
1 inventer une machine
2 faire pousser une arbre
3 apprendre tout ce qu'une personne sait de son passé
4 ramener un mort à la vie
5 trouver un passeur pour traverser les forêts limbiques
6 transformer un humain en horla

Expérience 6
1 inventer une science
2 faire pousser une forêt
3 changer son passé
4 changer de forme
5 voyager sans danger dans les forêts limbiques
6 créer un horla

Marchebranche : Feuille de Personnage

Nom :

Vocation : O Voyage O Artisanat O Spectacle O Magie

Qualité : O Cœur O Force O Âme O Esprit

Niveau 0
Notes :

Niveau 1
Carte / Souvenir :
Spécialité :
Équipement lié : I Noirceur :
Compagnon lié : I Noirceur :
Noirceur :

Niveau 2
Carte / Souvenir :
Spécialité :
Équipement lié : I Noirceur :
Compagnon lié : I Noirceur :
Noirceur :

Niveau 3
Carte / Souvenir :
Spécialité :
Équipement lié : I Noirceur :
Compagnon lié : I Noirceur :
Noirceur :

Niveau 4
Carte / Souvenir :
Spécialité :
Équipement lié : I Noirceur :
Compagnon lié : I Noirceur :
Noirceur :

Niveau 5
Carte / Souvenir :
Spécialité :
Équipement lié : I Noirceur :
Compagnon lié : I Noirceur :
Noirceur :

Niveau 6
Carte / Souvenir :
Spécialité :
Équipement lié : I Noirceur :
Compagnon lié : I Noirceur :
Noirceur :

Feuille de Route : Missions

Mission 1 :
Commanditaire :
Situation dramatique :
Ordre de mission :
Entourloupe :
Péripéties :
Liens avec le passé des marchebranches :
Carte :

Mission 2 :
Commanditaire :
Situation dramatique :
Ordre de mission :
Entourloupe :
Péripéties :
Liens avec le passé des marchebranches :
Carte :

Mission 3 :
Commanditaire :
Situation dramatique :
Ordre de mission :
Entourloupe :
Péripéties :
Liens avec le passé des marchebranches :
Carte :

Mission 4 :
Commanditaire :
Situation dramatique :
Ordre de mission :
Entourloupe :
Péripéties :
Liens avec le passé des marchebranches :
Carte :

Mission 5 :
Commanditaire :
Situation dramatique :
Ordre de mission :
Entourloupe :
Péripéties :
Liens avec le passé des marchebranches :
Carte :

Mission 6 :
Commanditaire :
Situation dramatique :
Ordre de mission :
Entourloupe :
Péripéties :
Liens avec le passé des marchebranches :
Carte :

Feuille de Route : Décors et Figurants

Décor 1 :
Situation en cours :
Habitants :

Décor 2 :
Situation en cours :
Habitants :

Décor 3 :
Situation en cours :
Habitants :

Nom du Figurant 1 :
Description :
Émotion / Jugement :
Bizarrerie :
Objet :
Situation dramatique :
Situation en cours :

Nom du Figurant 2 :
Description :
Émotion / Jugement :
Bizarrerie :
Objet :
Situation dramatique :
Situation en cours :

Nom du Figurant 3 :
Description :
Émotion / Jugement :
Bizarrerie :
Objet :
Situation dramatique :
Situation en cours :

Nom du Figurant 4 :
Description :
Émotion / Jugement :
Bizarrerie :
Objet :
Situation dramatique :
Situation en cours :

Nom du Figurant 5 :
Description :
Émotion / Jugement :
Bizarrerie :
Objet :
Situation dramatique :
Situation en cours :

Feuille de Route : Événements

Conséquences de missions achevées :
O
O
O

Jugements :
O
O
O

Péripéties liées aux marchebranches à déclencher :

Nom du Marchebranche 1 : O Vocation : O Qualité :
Souvenirs :
Spécialités :
Équipement liés :
Compagnon liés :
Noirceurs :

Nom du Marchebranche 2 : Vocation : Qualité :
Souvenirs :
Spécialités :
Équipement liés :
Compagnon liés :
Noirceurs :

Nom du Marchebranche 3 : Vocation : Qualité :
Souvenirs :
Spécialités :
Équipement liés :
Compagnon liés :
Noirceurs :

Nom du Marchebranche 4 : Vocation : Qualité :
Souvenirs :
Spécialités :
Équipement liés :
Compagnon liés :
Noirceurs :

Nom du Marchebranche 5 : Vocation : Qualité :
Souvenirs :
Spécialités :
Équipement liés :
Compagnon liés :
Noirceurs :

Nom du Marchebranche 6 : Vocation : Qualité :
Souvenirs :
Spécialités :
Équipement liés :
Compagnon liés :
Noirceurs :